gamers' workshop

2 диска

shogo
omikron
caesar3
rage of mages
civilization: call to power

октомври'98, цена:6000лв продава се с 2 компакт диска

ако на вашия компютър

виждате това

ТО ТОЙ НЕ Е

GAMERS'

WORKSHOP №1

на него всичко би изглеждало така:

959 USD

superMICRO BX440
celeron 300A MHz
64MB sdram
5.1 MB Quantum EL
intel i740 8MB AGP
[voodoo2 8MB]
24x teac cd-rom
creative sb16
15" AOC elr lr/ni
logitech mouse

[1095 USD]

тел. [02] 980 6829, 980 7245

33-35

7-8

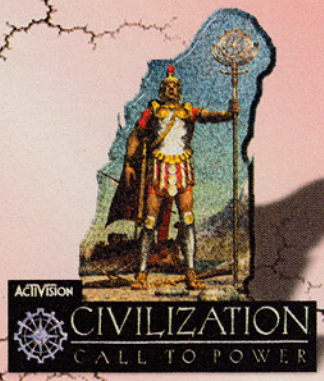
QUAKE VS UNREAL
15-17

5-6

28-32

42-43

13-14



18-21

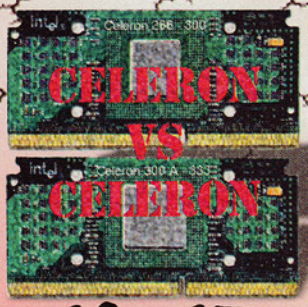
22, 27

36-39

9-12

41

брак и
компютри
44-45



46-47

Здравейте!

Надявам се, не сте си помислили, че предният брой е бил последен. Ако пък се чудите, дали няма да почнем да излизаме през месец, отговорът е не. При нас има един основен проблем, и той се нарича "липса на организация". Той обаче не се явява причина, а е по-скоро следствие. От какво е следствие? От много игра, естествено. Преди издаването на всеки брой започват едни клетви, едни заричания, едни закани, че видите ли следващия брой ще го почнем от рано, че ще се стегнем и пр. и пр. глупости от тоя род. След като вече сме просрочили всички срокове, следва една седмица безумно яко бачкане, безсънни денонощия (в момента сме двамата с Chopper - аз се измъчвам с тия словоизлияния, а Chopp-чо подготвя Shogo-то. Не сме спали 42 часа.), и много, много...майтап. Не зная как се случва, но съберем ли се всички за отчаян щурм, наред с напрежението и нервите, на повърхността на мрачната ни затормозеност, извират вълните на някакво френетично, апокалиптично или по-право - епилептично веселие. И вместо да работим, почваме да си разправяме вицове. Последиците най-често са катастрофални, но без това сигурно щяхме да се побъркаме. Когато броят е вече издаден, веднага, като че ли по негласно споразумение забравяме обещанията и започваме с игрите. Успокояваме с мисълта, че време има, че нали в крайна сметка това ни е работа - да играем игрите, за които ще пишем прегледи, за да не се дъним като колегите от "...". Лека, полека омагьосания кръг отново се затваря. За този брой обаче, си имаме смекчаващи вината обстоятелства:

Първо: Съобразявайки се с критиките (напълно основателни впрочем) относно отвратително изглеждащия диск, седнахме и заедно с Царете изработихме Launcher-а (тук искам да отправя едно голямо и искрено БЛАГОДАРЯ на Юлиан - този пич е гениален. Да си жив и здрав, приятелю). Вероятно вече сте го видели. Основната заслуга за графичното оформление и дизайна има въпросният вече Chopp-чо.

Второ: Много време отиде, докато спорехме върху новата концепция за дизайна на главата и списанието като цяло. Както забелязвате той е доста попроменен, но тепърва му предстои да еволюира сериозно. В крайна сметка рано или късно ще настигнем западняците (чумата да ги тръшне).

Трето: И най-важно - претърпяхме едно драматично местене на редакцията, новият ни адрес е: бул. Гурко N 34 вх.2 ет.2. Това глътна още две седмици. За сметка на това, сега вече сме доста по-добре устроени, така че очаквайте промяната скоро да започне да дава резултати.

Ако продължа в този дух, сигурно бих могъл да стигна поне до "десето", човек винаги си намира оправдания. Най-вероятно, въпреки всичко, бихме могли да се справим, но освен, че проблемите ни деморализираха, просто имаше твърде много хубави игри за изиграване.

Надявам се докато сте чакали, да сте си купили "...", за да се посмеете и развеселите. Този път няма да има "Закърнели Неврони", но това не е защото кабинетът "Неврохирургия" страда от липсата на пациенти. Дълбоко вярвам, че при някои хора невралните връзки между кората (сивото вещество) и двигателните центрове са или прекъснати, или почти непоправимо увредени. Защото как е възможно очите да виждат едно, а устата да говори и ръцете да пишат друго. Могат ли според вас очите да видят как Queen-ът (бърза летяща единица, подобна на дракон) "плюе ЕДРИ СФЕРИ с голям обсег на действие", а мозъкът да достигне до прозрението, че тя (Queen) "има умението Parasite", чрез което "изстрелва СНАРЯДИ, КОИТО ОСВЕН ИЗБРАНАТА ЦЕЛ ПОРАЗЯВАТ И НЯКОЛКО ОТ СТОЯЩИТЕ БЛИЗО ДО НЕЯ ЕДИНИЦИ". Собственикът на въпросните телесни атрибути има нужда или от Очен лекар, или от кабинетът "Неврохирургия". Развивайки по-нататък диагнозата си, мога да кажа, че преждеспоменатият господин преживява остри (и както личи хронични) кризи на дезориентация и откъсване от реалния свят - по-простичко казано - халюцинации. Ето, например, какво вижда и възприема през обърканото си съзнание той: "Broodling - същество, което атакува с токсични течности... Умеят да убиват ДОСТА от наземните единици с (забележете) ЕДИНИЧНИ (ще умра от смях!!!) изстрели, разбира се, щом получат всички подобрения...". Нагледен пример за това, доколко сериозно и ТРАГИЧНО може да се окаже ненавременното и закъсняло лечение, е следващото видение на горкия човечец: "Defiler ... заради специалните си способности е сред големите козове на зергите. Dark Swarm е първата способност." Сега слушайте внимателно: "Срещу 100 точки енергия на бойната сцена излиза СТРЕЛЯЩА КУЛА, която напада повечето наземни противници, както и някои летящи обекти. НЕИН недостатък е дългото изчакване между изстрелите. За сметка на това СНАРЯДИТЕ ѝ са със завидна ударна мощ. Няколко такива СТРУКТУРИ оформят добра отбранителна линия". В този момент мед.естрата припадна! Както и да е - свестихме я, за да я загубим завинаги само миг след това, когато разбрахме, че: Lair-а е "Необходим ако искаш да превърнеш Greep Colony в Spore Colony, както и да подобриш Zerglisk и Ultralisk. ВТОРИТЕ СЕ ПРЕВРЪЩАТ В РАКЕТИ". Лека ѝ пръст, нека почива в мир!

Минутка мълчание...

Сега да продължим.

Всички сте забелязали двата диска, това което може да ви е убягнало е, че страниците са 48. Това е един експеримент, на който след дълго умуване се решихме. Засега нямаме намерение да го повтаряме, но това ще зависи и от вас. Напоследък пощата ни доста намаля, и това определено ни огорчава, но ако искате да повлияете на решението ни за следващия брой, ще ви се наложи да пишете. Не си мислете, че не четем писмата ви, напротив, само че ни е трудно да ви отговаряме - все пак всички си имаме и друга, странична работа, освен списанието. Така че мнението ви, за това какво предпочитате - два диска и по-малко страници или обратното, силно ни интересува. Цената малко се повиши, но бе немислимо това да не стане.

Ето ви още една добра новина - скоро ще имаме абонамент и той ще се осъществява посредством РЕП. Когато излезе каталожния номер, ще го публикуваме, за да могат заинтересованите да се абонират.

Ще завърша отново с въпроса за сайта. Много от вас се вълнуват, какво става с него. Тук се натъкнахме на голям проблем - няма художник, който да задоволи прекалените ни изисквания. Все още сме в търсене, иначе всичко останало е готово. Щом намерим таланта - за броени дни ще го пуснем. Засега толкова - оставям ви да се насладите на новото ни бебче...

FREEMAN

Информация за втория от поредицата турнири ще можете да намерите в ноемврийския брой на GW !

Първият турнир по StarCraft под егидата на Gamers' WorkShop се проведе на 19.09.1998г. Участваха 68 отбора(136геймъра) от цялата страна - София, Пловдив, Варна, Бургас, Русе, Стара Загора, Добрич, Шумен... Турнирът продължи цял ден и след люти битки останаха само най-добрите:

1 -во място: Ради Чолаков и Ники Ханджииев

2 -ро място: Денис и Жоро

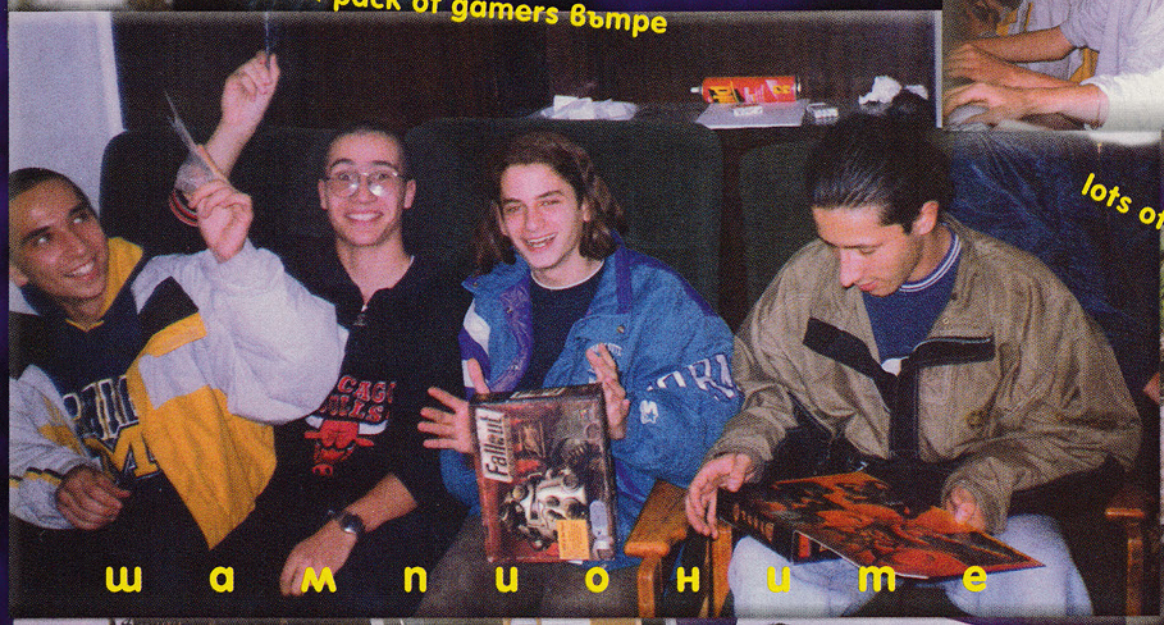
3 -то място: Николай Жечев и Антони Стончев

4 -то място: Камен Кожухаров и Диян Ковачев

Шампионите получиха по 32MB DIMM и едногодишен абонамент за GW ! Класиралите се на второ място Денис и Жоро ще си цъкат оригинални Fallout и Diablo + едногодишен абонамент за GW
За третите остана утешителната награда - едногодишен абонамент за GW.

<-pack of gamers вътре

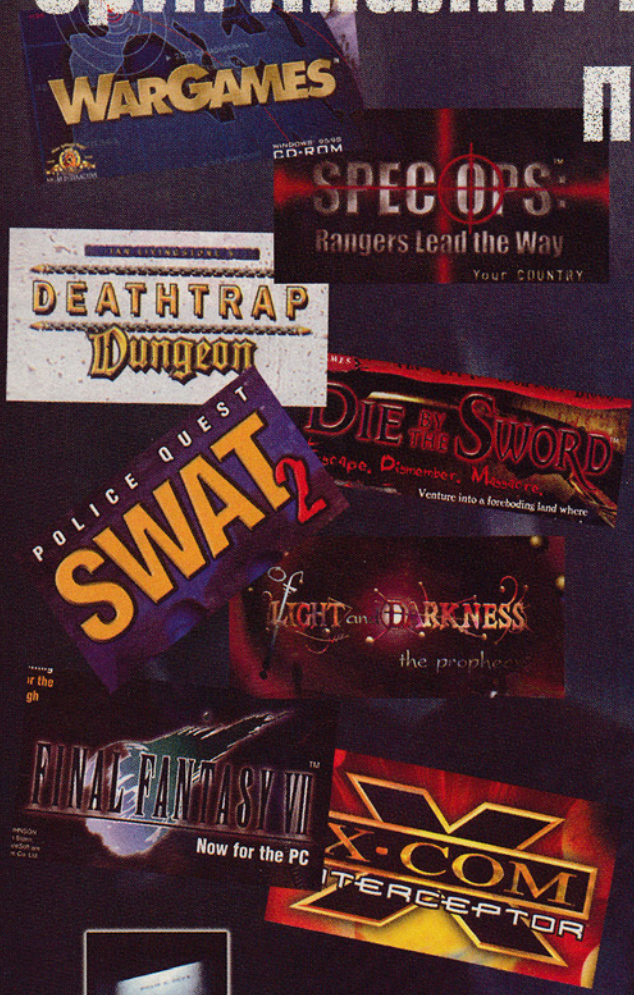
lots of gamersomвън ->



ш а м п и о н и т е

<-светещото кубе е на Whisper

оригинални компютърни игри по джоба на всеки



3 CD's

UBIK

$ 25

Предложение на месеца

DREAMS

$ 25

to reality

2 CD's

Игрите можете да получите и по пощата !

информация:

Пулсар тел.: 832635; 9815967

STRATEGY GAMES

7 KINGDOMS	$38.00
7th LEGION	$15.00
BADLAM	$25.00
CAESAR II	**$26.00**
CIVIL WAR	$25.00
COMMAND & CONQUER ASSAULT PACK (3 CD's)	**$42.00**
COMMANDOS	**$46.00**
CONQUEST EARTH	$15.00
CONQUEST OF THE NEW WORLD	$25.00
DARK COLONY	$15.00
DUNE 2000	**$46.00**
DUNGEON KEEPER GOLD EDITION	$38.00
KKND: EXTREME	$20.00
MASTERS OF ORION II	$28.00
PAX IMPERIA	$15.00
RISE AND RULE	$31.00
POLICE QUEST 5:SWAT 2	$45.00
STARCRAFT	**$51.00**
TOTAL ANIHILATION	**$48.00**
UPRISING	$15.00
WAGES OF WAR	$15.00
WARHAMMER 2:DARK OMEN	$46.00
WATER WORLD	$15.00
X-COM TERROR FROM THE DEEP	**$15.00**

ACTION GAMES

AGENT ARMSTRONG	$15.00
DEADTRAP DUNGEON	$41.00
DESCENT COLLECTION 1&2	$37.00
DIABLO	$28.00
DIE BY THE SWORD	$28.00
DREAMS TO REALITY	$25.00
G-POLICE	**$25.00**
GET MEDIEVAL	**$46.00**
HEART OF DARKNESS	$46.00
HELLFIRE ZONE	$20.00
JEDI KNIGHT	$39.00
M1 TANK PLATOON II	$45.00
MACHINE HUNTER	$15.00
MAGIC CARPET 2	$25.00
MASS DESTRUCTION	$15.00
MDK	**$15.00**
MECHWARRIOR II	$25.00
NUCLEAR STRIKE	$20.00
OUTWARS	$43.00
QUAKE 2	**$55.00**
SEARCH & RESCUE	$28.00
SHATTERED STEEL	$15.00
TERRANOVA STRIKE	$25.00
TOMB RIDER 2	**$42.00**
UBIK	$25.00
UNREAL	$47.00
URBAN ASSAULT	**$66.00**
WING COMMANDER - PROPHECY	**$31.00**
WIPEOUT	$22.00

PACK GAMES

LUCASART ARCHIVE STAR WARS COLLECTION: Dark Forces; Rebel Assault;Rebel Assault 2; Tie Fighter.	$50.00
LUCASART ARCHIVE vol. 3: Dark Forces; The Dig; Monkey Island 1&2; Full Throttle; Afterlife.	$60.00
MEGAPACK 6 CD: Terra Nova; Fantasy General; Actua Soccer; Comanche; Chaos Overlords; Magic Carpet 2.	$24.00
VEGAS GAMES: Blackjack; Craps; Keno; Roulette; Poker; Slots.	$15.00

ROLE PLAYING GAMES

FINAL FANTASY VII (4 CD's)	**$55.00**
LANDS OF LORE 2 (GUARDIANS OF DESTINY)-2 CD	**$25.00**
SHADOW OVER RIVA	$15.00
ULTIMA VII	$7.00
ULTIMA VIII:PAGAN	$7.00

ADVENTURE/PUZZLE GAMES

DREAM WEB	$15.00
GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN (6 CD's)	**$30.00**
MONKEY ISLAND 3: THE CURSE OF MONKEY ISLAND	$47.00
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST (5CD's)	**$42.00**
SHIVERS 2	**$25.00**
SIMON THE SORCERER	$19.00
STAR TREK GENERATION	$20.00
TREASURE QUEST	$25.00

SPORT/RALLY GAMES

ANDRETTI RACING	$20.00
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	$25.00
KICK OFF '98	**$29.00**
PREMIER MANAGER 3 DE LUXE	$24.00
PREMIER MANAGER '98	**$33.00**
TROPHY RIVERS	$35.00
USCF CHESS	$15.00
VIRTUAL POOL 2	$15.00

SIMULATOR GAMES

FLIGHT UNLIMITED	$27.00
FLIGHT UNLIMITED II	$38.00
LONGBOW 2	$38.00
SIM TOWER	**$25.00**
THEME HOSPITAL	**$25.00**
VIRTUAL CORPORATION	$25.00

очаквайте до 20.10.1998г.

CAESAR III (turn based strategy)	$44.00
CAPITALISM PLUS (economic simulation)	$41.00
DEAD RECKONING (3D arena shoot-em-up)	$41.00
ICE & FIRE (action/adventure)	$15.00
MAX2 (real time strategy)	$37.00
MECH COMMANDER (real time strategy)	$41.00
MORPHEUS (adventure)	$41.00
NEED FOR SPEED 3 (rally)	$41.00
NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY (action/adventure)	$43.00
REDJACK: THE REVENGE OF BRETHREN (action/adventure)	$41.00
RETURN FIRE 2 (action/strategy)	$41.00
RIVERWORLD (action/adventure)	$42.00
TEX MURPHY OVERSEER (quest)	$43.00
THE FIFTH ELEMENT (action/adventure)	$43.00
THE X-FILES (interactive movie)	$48.00
TOM CLANCY'S RAINBOW 6 (action/tactics)	$43.00
ULTIMATE SOCCER MANAGER (sports manager)	$39.00
WORMS 2 (fun/action/strategy)	$42.00
ZORK NEMESIS (quest)	$15.00

Подробен каталог с изискванията към системата може да намерите на адрес:

www.arik.com/pulsar

МАГАЗИНИ: (София)

- **СЕРДИКА № 28 тел.: 832635, 9815957**
- **П.ЕВТИМИЙ № 86 тел.: 951 6772**
- **ВИТОША № 61 тел.: 882025**

PULSAR

ОТВЪД НАЙ-СМЕЛИТЕ ВИ МЕЧТИ

Total annihilation kingdoms

Когато Total Annihilation излезе с гръм и трясък на сцената, доста хора я посрещнаха с насмешка и презрение. Издателя на софтуер за деца Humongous ще прави сериозни игри под името Cavedog?! "Да бе, как ли пък не" бе най често чуваният коментар. Последвалото мълчание от страна на критиците означаваше само, че всъщност Cavedog не само не са се изложили, а точно обратното. А малко по-късно съвсем закономерно последва признанието. Не само това, но и тяхната игра бе обявена за едно от събитията на 1997 година

в игралният свят. Това не е лошо като за начало, а? След последвала еуфория дойде времето за следващият етап - утвърждаването. В тази насока момчетата от Cavedog доста са се постарали. Доста шум се вдига напоследък около предстоящите заглавия на тази фирма, но сред тях особено място заема наследникът на Total Annihilation - TA: Kingdoms.

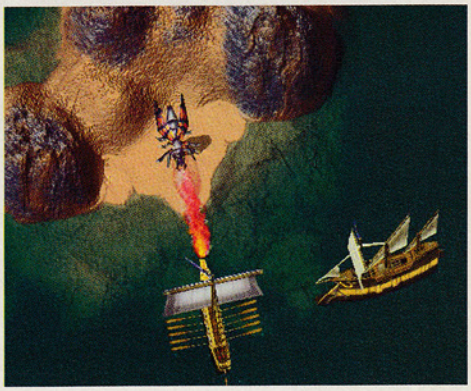
За тези, които все още не са запознати с това заглавие - TA: Kingdoms е стратегия в реално време, която ни пренася от необятните космически дълбини в приказният свят на средновековието. Този свят е разделен на четири кралства - Veruna, Aramon, Taros и Zhon. Всяко от тези кралства е с уклон към една от четирите стихии и има собствено божество, което да бди над него. Veruna са свързани със Водата, Aramon със Земята, Taros с Огъня, а Zhos с Въздуха. Видовете единици и специални умения за всяко кралство произтичат от афинитета му към съответната стихия.

"Добрите" кралства са тези на Земята и Водата, а Огъня и Въздуха са на страната на злото. Това е доста схематично обособяване на отделните раси, което има значение за развитието на фабулата на играта. Предвижда се броят на единиците да надхвърли 160 общо за четирите кралства, като за разлика от останалите стратегии на пазара (единственото изключение е StarCraft) единиците на отделните раси ще бъдат абсолютно различни една от друга във всяко едно отношение, а не просто едни и същи войски, облечени в различни текстури. Сега ще се опитам да ви представя цялата информация, достъпна до този момент за играта.

Aramon ще ни предложи най-традиционната и позната ни от историческите хроники атмосфера. Единиците, които ще управлявате включват мечоносци - гръбнакът на армията ви; стрелци с лъкове, който ще са доста слаби в ръкопашният бой, но за сметка на това ще са доста полезни като поддържаща група; оръдия - по-скъпи средства за далечно поразяване, който могат да издухат противника от бойното поле. Както казва Clayton Kauzlaric, един от дизайнерите на играта, "Барутът всъщност е балансьорът между магията и технологията". Към споменатите единици мога да добавя и War Galley - стандартен военен кораб.

Едно от най-интересните кралства е това на Veruna. Неговата войска е доста по-различна от която и да било друга такава от която и да

било игра. Като казвам това имам предвид, че почти всички единици на Veruna ще бъдат свързани с водата. Ето някои от тях: FireShip, украсен с драконова глава на носа, който атакува с унищожителен огън; Harpoon Ship, който е снабден с огромни шипове за борба с по-големи единици и чудовища; Kraken -



гигански калмар, който е в състояние да унищожи за секунди кораб на противника. От гледна точка на развитието в играта, това е една от най-интересните раси, поради факта че досега никой не успя да създаде достатъчно "реалистична" и добре балансирана "водна" раса.

Много е вероятно голяма част от играчите веднага да се насочат към Taros. Повечето от единиците на това кралство "кипят" от магическа енергия, а и външният им вид е доста "екзотичен". Единиците от това кралство са най-мистериозната част от проекта, като информацията за тях е повече от оскъдна. Но все пак успяхме да научим за SkyKnight, низш дракон с човек-ездач, и Lich - възкръснал магьосник, които всява ужас в радиус около себе си. Говори се, че ако играете на страната на Taros ще можете да възкресявате трупове от бойното поле, като по този начин ще си набавяте разнообразни единици, който да се бият за вашата кауза.

Мойте лични предпочитания (като върл фен на Толкин и на фентъзито като цяло) са на страната на Zhon. Ако изберете това кралство, ще командвате армии от приказни създания, като Troll - могъщи боици, за които се говори, че ще имат способността да се "клонират"; Giant Bats - много бързи единици, с които ще можете да прилагате тактиката "удряй и бягай"(спомнете си прабългарите). Тази раса ще е като сбъдната мечта за всички фенове на ролевите игри, които в един или друг момент са искали да играят от страната на лошите.

Въпреки, че няма много подробности по въпроса, знае се, че всяка страна ще има собствен Дракон, който ще е с уникални способности в зависимост от расата. Тези

създания ще са тясно свързани със съответните божества, както и с фабулата на играта. Тук е мястото да спомена, че някои от най-силните единици в играта ще могат да бъдат произвеждани в ограничени количества. Така например ако на ваша страна се бият The Seven Dark Balkan Subjects (Седемте Тъмни Балкански Субекти), то вие ще можете да се сдобиете само със ... седем от тези единици. Това не са реални персонажи от играта - използвам ги само да онагледя концепцията. Този подход може и да обърка някои от играчите, но в него има голяма доза реализъм. Така ще се прекъсне и отвратителната практика, резюмирана в израза "тези единици са страхотни, ще си построя 300 от тях".

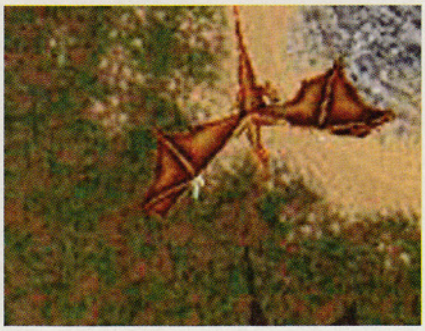
Всяка една от расите започва с Монарх, който освен могъщ войн е и основният архитект на бъдещата империя. Него ще трябва да пазите като очите си, защото смъртта му означава край на начинанието ви. Същият този Монарх ще построи крепост, от която да набирате войските си. За да предоствратят една от напастите в игрите от

този тип - RUSH-а, момчетата от Cavedog са измислили крепостните стени и кули. Те ще бъдат достъпни още в самото начало на играта като те ще служат за защита на бъдещата крепост. Тези кули и стени автоматично обезсмислят rush-овете, тъй като както твърдят от Cavedog дори и сто бойци не могат да съборят крепостната стена - за тази цел са нужни обсадни единици, до които се достига по-късно в играта. А тези от вас, които са привърженици на тактиката "ще изпращам войска след войска към врага, за да го изтощя", дизайнерите на играта са подготвили неприятна изненада. Става на въпрос за това, че всички единици в TA: Kingdoms ще трупат опит с течение на битките и колкото повече сражения преживеят, толкова по-силни ще стават. Тук трябва да спомена и факта, че жизнените точки на всички войски ще се възстановяват с течение на времето. Това означава, че вашето "пушечно месо" само ще засилва мощта на противника ви, без дори да успеете да нанесете сериозни поражения в жива сила.. Под внимание трябва да се вземе и факта, че ще можете да пренасяте единици от една мисия в друга, т.е. добре ще е да пазите армиите си, а

не да ги затривате в безумни атаки, обречени предварително на провал.

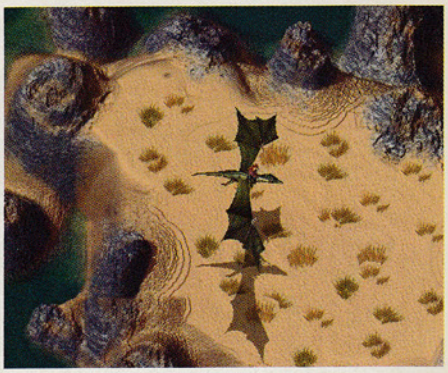
Една от най-важните сгради, която ще можете да построите, е храмът. Чрез него ще можете да се възползвате от "услугите" на вашето божество. Най-често тази помощ ще се проявява като "гняв божи" под формата на стихия, като тя ще е специфична за различните страни. Освен индиректна намеса, в плановете на Cavedog влиза и прякото участие на божествата в битките. Когато това стане, вие ще можете да управлявате могъщите създания. Но появата на едно от божествата значително увеличава шанса "върховните" на останалите раси да се появят. Представете си само обляното в кръв бойно поле, на което стотици бойци се сражават, а на преден план два бога са се вкопчили в смъртоносна битка. Още от сега ми настръхва кожата.

Успяхме да се доберем и до информация, че всяка сграда в играта ще има някаква минимална възможност да се защитава. Това внася нова доза предизвикателство,



тъй като вече няма да сте в състояние да пратите няколко войници да рушат базата на противника, докато вие занимавате войските му с други работи. Като цяло унищожаването на вражеския лагер ще бъде доста трудна задача, която ще изисква умело планиране и безупречна военна тактика.

В TA: Kingdoms ресурсите, който ще трупате не са желязо и енергия или злато и дърва, както в повечето стратегии. Това, което ще ви е необходимо за изграждане на империята ви, е време и т.нар. "производствени единици" (на този етап няма изградена крайна концепция за ресурсите, тъй че до излизането на играта нещата може да се променят). Идеята е, че колкото повече развивате кралството си, толкова повече "производствени единици" ще добивате. Всяка част от империята ви ще допринася за трупането на тези "единици". За разлика от другите игри от този тип, в TA: Kingdoms ще има по няколко специални места, които ще осигуряват определен бонус към добива на ресурси. Това до голяма степен предопределя начина на игра - който държи тези "бонус-места",



ще има преимущество. А техният брой ще е доста ограничен, което предполага люти битки за завладяването и опазването им.

Въпреки че новостите в gameplay-я на TA: Kingdoms са доста значителни, това което прави най-голямо впечатление е графиката. Всичко в играта ще се движи с изключителна грация и реализъм. Драконите ще пляскат по-силно с криле когато набират скорост. Платната на корабите ще се издуват от вятъра, в зависимост от посоката им на движение. Познатият ни "Fog of war" и тук ще е налице, но вече действително ще прилича на мъгла, разстилаща се по екрана. Ако единици бъдат уцелени от оръдие, то те ще се разлетят на парчета, а труповете на покосените от мечове и стрели ще остават там, където са паднали. Естествено с течение на времето те ще изгният, но докато това стане ще можете (ако имате съответните способности) да ги възкресявате. Играта няма да изисква 3D ускорител, освен за специалните ефекти (огън, магии, мъгла). Но както казва Clayton Kauzlaric "Това е последната ни игра, която ще поддържа софтуерно ускорение". Така че бегом към магазина и да не се връщате без 3D ускорител.TA: Kingdoms се очаква към март 1999 година.

Whisper

escape O.D.T.

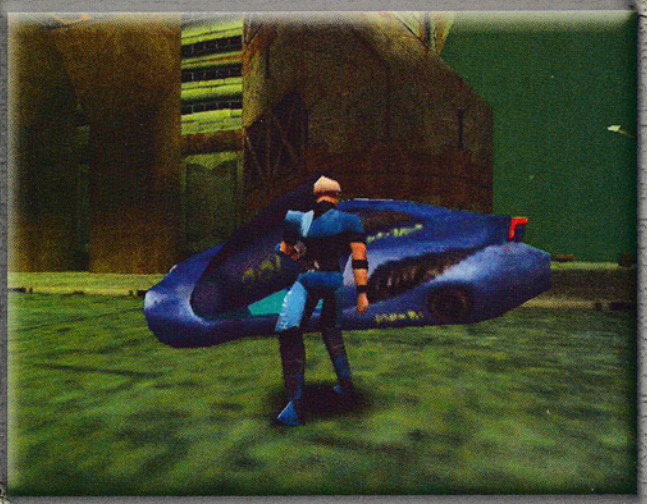
Кали бавно умира. Незнайна и тайнствена чума изцежда живота от жителите на огромния и някога могъщ град. Не помагат модерните лекарства, безполезни са усилията на учени и медици. Разрухата плъзва като октопод в древния мегаполис и обсебва душите на хората, посявайки в тях мрачна безнадеждност и отчаяние с потресаваща бързина. Напастта достига епидемни размери, населението измира . НАУКАТА СЕ ПРЕВРЪЩА В РЕЛИГИЯ!
Дошло е времето, когато и ти трябва да нахлуеш в тази покъртителна действителност.
Escape Or Die Trying принадлежи към онази група новоизлюпени игри, съчетаващи в себе си жанрова многообразност. Най точно бих могъл да я определя като 3D екшън с обширни заемки от ролева игра. Играта има полу-изометрична перспектива от трето лице и използва техниката на камерата с въртящ се ъгъл, подобна на тази при Tomb Rider, което поне на мен никога не ми е допадало особено, но мнението ми едва ли има някаква стойност за почитателите на Tomb Rider. Както и да е, ще се опитам да бъда максимално обективен, което е доста съмнително при положение, че за играта информацията е все още доста оскъдна и ще се наложи да се уповавам на "по-осведомени" източници. Ето ви отговора на постановчика Жан-Батист Болката на въпроса "С какво Escape O.D.T. е по-добра от конкурентните й игри": "С 3D engine, лекота на движенията, силна графика, невероятни оръжия, заклинания и кървав екшън". Пред тези суперлативи мога само да запазя мълчание и трепетно да се надявам, че всичко това ще е наистина така.
И така - древните текстове споменават магически кристал, наречен Зелената Перла; тя е единственият (отново) лек срещу напиращата болест. Ти си един от четиримата високо обучени специалисти, притежаващи нужните качества и умения за намирането на древния артефакт, който твоят шеф, капитан Lamat е събрал в екип. Точно в това се крие един от най-интересните замисли в играта. Ще можеш да преиграваш мисията с всеки един от екипа поотделно стига да го желаеш. Играта ще се променя в зависимост от избрания герой - загадките, приключенията, изследванията, битките ще са уникални и няма да се повтарят. Разбира се и героите ви се различават както по външен вид, така и по скорост, възможности, стил на борба, магия и сила. На разположение за избор ще са:
Ike Hawkins. Ike е дясната ръка на капитан Lamat . Див и необуздан - няма по-добър от него с пистолета.
Maxx Gavoc - Главен инженер. Грамада от стоманени мускули. Силовите препятствия и задачи не са в състояние да повлияят на доброто му храносмилане, но прекалено подвластен на емоции понякога терминът "здрав разум", за него звучи като китайска скорпоговорка.
Solaar - магьосник. Неговият произход е забулен в неизвестност и обвит в тайнственост, въпреки че изглежда свързан с перлата по някакъв начин. Той е единствения, който разбира нейната сила и знае как да я използва.
Julia Chase. Най-гъвкавият член на групата. Тя е картограф и изследовател по натура. Прекрасно се справя със защитата и оцеляването си.
С намирането на перлата приключва лесната част в играта. Опазването и отнасянето й в града е това, с което ще береш ядове. Връщайки се в Кали, твоя кораб се разбива на място, известно като Забранената Зона. Перлата е изгу-

бена при катастрофата...корабът е изоставен...мисията ти обаче е непроменена - намери перлата, избягай или умри, опитвайки се да го направиш (Escape Or Die Trying). Това, което определено липсва в "Зоната" е всякакво съчувствие към несретни копелета с кофти късмет като теб, а това с което изобилства е заразени мутанти, които искат безценното средство за лекуване за себе си. Кретеноидните същества, които ще срещнеш са едни от най-гротескните мизерници, които човек с относително праволинейно мислене може да си представи. Някои от тях приличат на мутантите от "Зов за завръщане". Те ще изскачат от земята, ще те връхлитат от въздуха, от водата и обикновено ще нападат от места, които не очакваш. Играта е замислена да използва прекрасно техниката на шока. През цялото време ще живееш с чувството, че те преследват (сякаш имаш вързано парче сурово месо за крака и миризмата му привлича всички кръвожадни типове в радиус от няколко квадратни километри). Поне в това отношение Escape оправдава името си. Общото впечатлението е, че бягството не е само средство за оцеляване, но и цел в играта. Търсейки магическия предмет ще минеш през всякакви видове терени, храмове, сгради, пещери и джунгли. Графиките са великолепни с динамично оцветено осветление, 3D терени които могат да се разрушават и повече от 250 анимации за всеки герой, реализирани с motion-captured движения. Забранената Зона се състои от осем нива за изследване, като всяко от тях има по седемдесет и пет сектора. Околната среда в играта е разнообразна и героите могат да ходят, скачат, плуват, летят, да се изкачват и висят на скали, да се люлеят на въже и да пълзят, за да бъдат в безопасност. Истинската красота на играта, както вече стана въпрос е във взаимодействието между героите. Другите герои ще извършват мисиите си индивидуално и получаването на информация от тях ще бъде много полезно за твоя успех и оцеляване. Любителите на ролеви игри ще бъдат в стихията си при решаването на загадките, които според създателите ще изискват нестандартно мислене, но повече подробности на тоя етап липсват. Всеки геймър има игра, която е спечелила страстите му. Но независимо от това винаги има по едно "щеше да бъде страхотно ако само бяха направили...."; Escape претендира да обогатява жанра с технология за motion captured движения, ръкопашен бой, разнообразни оръжия и заклинания, загадки и красива, въвличаща обстановка. Дали обаче тя ще отговори на това геймърско "ако само..." бъдещето ще покаже.

Freeman

Производител
PSYGNOSYS

Разпространител
PSYGNOSYS



Omikron: The Nomad Soul

ЛЕГЕНДАТА

Имало едно време... Имало - малко, много, много... В едно от безбройните паралелни вселени.

Приятно сервана от гостоприемното си слънце, планетата Phaenon била рай, приютил един прекрасен жив свят, в който властвала магията! В разбирателство и единение с природата хората водели безметежното си съществуване. Били щастливи. Изглеждало, че това ще продължи вечно...

Почти.

От мрачните дълбини на космическата, адска бездна, в кошмарния последен кръг се пробудило древно зло. Някогашният господар на планетата се завръщал, за да си я вземе обратно. Хилядолетия били изминали откакто тя била изтръгната от лапите на Astaroth и до този момент той бил държан далеч от нея. Бавно, но постепенно Великият демон придобил могъществото, необходимо му да прекрачи забраната и повел легионите си, за да завладее отново благословените простори на Phaenon... Деветнадесет столетия продължила величавата бран, земите се напоили с кръв и опустели, три четвърти от населението погинало в грандиозното противопоставяне. Призван от съдбата се появил герой - Kushulainn. Магьосниците обединили своите знания и вградили душите си в легендарния меч - Barkaya'l. Те изчезнали от материалния свят - превърнали се в затворници на меча, докато той не бъдел счупен или принцът на демоните убит. Въплатил в себе си колосалната мощ на всички магове, мечът се превърнал в олицетворение на скоропостижен край за всеки демон. С него в ръка Kushulainn покрил бойните полета с труповете на адските създания. Накрая той призовал на двубой самия Astaroth и сам се отправил към съдбоносната среща. Седем дни и нощи се разнасял грохота на битката. На осмия, хората колебливо се приближили към мястото на единоборството. Astaroth лежал бездиханен на мръсната земя, но от героя и меча нямало и следа. Никой така и не ги видял повече. Поставили безсмъртния в златна клетка и го спуснали в езеро с изстиваща лава, затваряйки го за вечни времена. Магьосниците така и не се завърнали - вече нямало кой да помага на хората. Светът безвъзвратно осиротял. След като не бил открит в развалините и околните гори, Kushulainn бил благословен и издигнат в култ. След няколко поколения се превърнал в мит. Векове по-късно бил забравен. Същото се случило и с Astaroth... Такава била съдбата и на магията...

Интерлюдия

Когато демонът се свлякъл победен в прахта, Kushulainn отдавна бил преминал границата на физическата си издръжливост и само нечовешката му воля все още го крепяла. Виждайки врага си сломен, силите изведнъж го напуснали и не могъл да нанесе последния, решителен удар. Умората го повалила и той потънал в дълбините на изтощението. Паднал в реката Dray'n и тя го отнесла в далечната земя Mahahaleel. Героят се оттеглил в светилището на Mahahaleel единствено в компанията на своя меч. Там, потопен в безвремие, той чакал да се появи достоен човек, на когото да завещае Barkaya'l, и който да продължи битката. Kushulainn знаел, че злото е живо, и че някой ден Barkaya'l отново щял да излезе от ножницата, за да изпие живота на демоните и техния господар. Пътят към светилището и неговия хилядолетен обитател, минава през Земята на Измъчените Души. Astaroth черпел силите си от болките на човешките души. Обитавана от освободените от Kushulainn души, тази ужасяваща територия била преграда за всеки, който не идвал с мир и отблъсквала натрапниците. Духовете и до днес ревниво пазят своя освободител. Вековете прелитали един след друг, а пътят към Земята на Измъчените души потъвал в забрава. Само Книгата на Нощта, все още пазела това съкровено знание...

Днес милиони години по-късно, Kushulainn още чака, а Astaroth вече броди по повърхността на Phaenon...

Наши дни

Слънцето е угаснало. Светът се е превърнал в безжизнено сметище. Планетата е в плен на вечната нощ. Ужасен студ и грозни, тъмни ледове са сковали земята в безмилостна прегръдка. Животът мъждука в пет огромни, технологично свръх-развити града, покрити с куполи. Изолирани един от друг, те са напълно автономни и самоиздържащи се. Един от тях е Omikron. Градът е поддържан от гигантски свръх-компютър известен като IX. Невероятната машина се помещава в дворец, пригоден специално за нея. При изграждането му работниците случайно се натъкнали на златна клетка... Слугите на Astaroth, чакайки отдавна сгоден случай, се възползвали от предоставената им възможност и обсебили няколко от работниците. Постепенно и неусетно те завземали телата на все повече хора, а господарят им най-после бил освободен. За да възстанови силите си, Astaroth има нужда от души. На тайно място слугите му построяват специален Резервоар и се заемат да го пълнят с душите на обсебените. Там, те (душите) изтърпяват зверски мъчения. Скоро Демоничният разбира, че изнежените и деградирали от безсмисления си живот в охолство и суета (в по-голямата си част) жалки, човешки останки няма да му свършат работа. За целите си той се нуждае от свежа и силна кръв, от хора с твърда воля и корав дух - от душите на хора от друга паралелна вселена, от ВАШИТЕ души. Този път плановете му са големи и не се изчерпват само с Phaenon. Превърнала се в почти лишено от живот парче скала в необятния космос, планетата е скромна хапка за порасналите амбиции на демона и за неговата нужда от души. В пъклено сърце гори неистова жажда да завладее първо планетата, после галактиката, а накрая и паралелните светове. За целта той обсебва IX и с негова помощ създава играта "Omikron". Чрез нея демонът примамва играчите, молейки ги за помощ, като им предлага тяло, с което да се прехвърлят на Omikron. Когато те приемат предложеното им тяло, се оказват в чуждия свят, където демоните ги чакат, за да изсмучат душите им. Милиони са

споходените от тази участ, и никой не е успял да избегне капана. Само още няколко душу са необходими, за да се запълни резервоарът. Когато това стане, Принцът на мрака, най-после, ще може да излезе от сенките, в които се спотайва...

Ако такъв не го сире преди тогов!

Интерлюдия

Кога и как се е появил Hamestaga'n - Градът на мъртвите, никой не знае. Произходът му е забулен от тайни и мистицизъм. Хиляди години преди Astaroth да се завърне отново и преди Kushulainn да се роди, магьосниците са ходели на поклонение в тайнствения град, за да черпят сили и знания за практикуването на Изкуството и да се съветват с мъртвите за делата на хората. Когато усетел наближаващия край, всеки един от тях се отправял натам, за да се сбогува с живота на това свещено място. Събратята му го погребвали в тайни пещери. Безкрайно поле от гробове, сред които тук-там се издигат прекрасните дворци на Vyagrimukho - Богът на Изкуството. Говорило се, че откакто се е появила магията, съществува и Градът на мъртвите. Говорило се също така, че докато е жива магията, ще го има и градът...

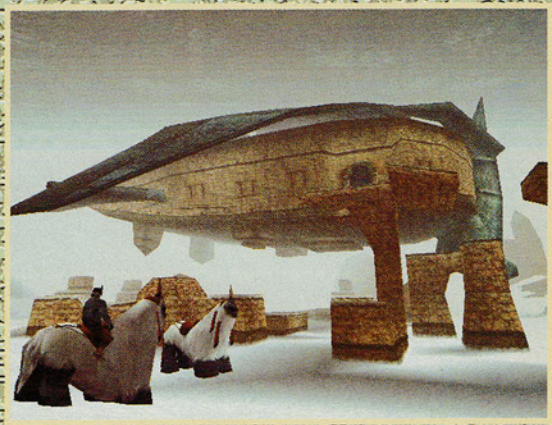
На тъмнината дари и страданията дръжат...

Няколко месеца преди финалната си битка с Kushulainn, Astaroth устроил клопка на магьосниците и превзел Hamestaga'n докато те били на поклонение. Демонът поискал две неща от мъртвите: тяхната магия в услуга на каузата си и смъртта на магьосниците. Те отхвърлили и двете. Последните успели да избягат, а Astaroth сринал из основи светилището в търсене на магьосническите саркофази, надявайки се да открие ценни предмети, с които да подсили мощта си. Малко след това магьосниците вградили душите си в меча: Всички без един: Matanboukous. По това време дъщеричката на овдовелия магьосник била само на няколко месеца и бащиното сърце не могло да понесе мисълта да изостави бебето беззащитно в свят, в който неминуемо би загинало за броени дни. Така Matanboukous се превърнал в изменник. Знаейки, че ще остане неразбран от събратята си и анатемосан от хората, той се оттеглил, и в уединение отледал дъщеря си, на която предал Изкуството. Малко преди смъртта си той довършил и Книгата на Нощта, в която описал всички знания и умения, трупани от магьосниците с хилядолетия, и която скрил в катакомбите на Hamestaga'n, завещавайки я на дъщеря си.

И така, днес Градът на мъртвите вече го няма, на магията е Все още жива... спотаяна в една жена и в вградени за нея в меча очите на недостойните...

ИГРАЧИТЕ

Под наглед спокойната и кротка повърхност на обществения живот в Otikton, където хората водят безсмисленото си, пре-задоволено вегетиране, занимавани единствено от мисълта как да го направят още по-пре-задоволено, и в абсолютно неведение и незаинтересованост относно надигащата се смъртоносна опасност, бушуват стихийни страсти, интереси и подводни течения. В сложно кълбо от взаимовръзки се преплитат амбициите на участниците в авантюрата, от чиито изход ще зависи бъдещето на вселените. Като се започне от Angos Beshey - председател на едно тоталитарно и корумпирано правителство, като се премине през Tolic-Sigen - архиепископ на тайнствената секта на Зелената книга, и се стигне до Cliff Humboldt - шеф на частна полиция, използваща методи за шпионаж и изнудване на гражданите, всички замесени в тази заплетена история преследват свои собствени и неясни цели. А сега накратко ще ви разкажем за някои от тях:



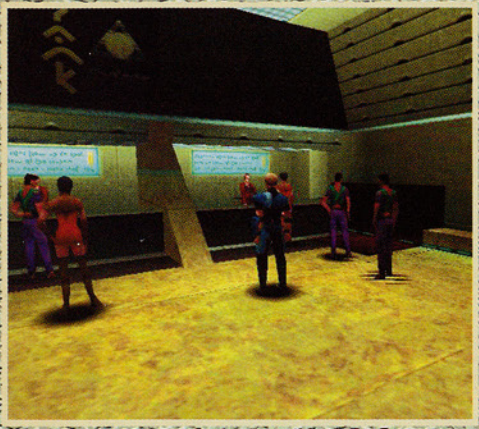
Тръстовете - Огромните им богатства и власт ги поставят над закона. Никой не знае със сигурност кой стои зад двете враждуващи и борещи се за комерсиален монопол мега-корпорации Tetra Inc. и Khonsu Ltd. Използвайки влиянието си те прокарват закон, чрез който да се реши въпроса с пренаселеността. Всеки гражданин над 40 години бива "един вид пенсиониран" и изпращан на "заслужен" отдих на райската планета Euralis. Защо обаче, никой не знае местоположението на бленуваната планета, защо никой от приятелите и родините на "пенсионираните" не е получил някакво съобщение от тях?... А дали "щастливците" не завършват земния си път на Phaenon в близост до тайнствен резервоар, в който душите им преминават през мъките на Деветте кръга на Ада...

Boz - Някога човек, понастоящем виртуално същество, Boz бил най-великият хакер на всички времена. Той ненавиждал Тръстовете, корумпираните управници, тоталитарното правителства и се борил срещу тях, а опитите на IX да го индетифицира, само го забавлявали. Веднъж, докато разбивал бизнес програми на Тръстовете, в стаята му влетял демон. Битката била кратка и болезнена, грозното създание си играело с него като котка с мишка. В един момент той осъзнал, че е мъртъв и духът му се рее в стаята. Тялото му, сгърчено и разчленено, се въргаляло на пода във всички посоки. Boz, който дори за миг не допускал мисълта за съществуването на подобни същества, с ужас осъзнал, че устата му се отваря, а демонът се кани да погълне светлината на душата му. Спасил го чистия късмет. Съседът му, който чул шума от борбата надникнал, за да види какво става. Популярната английска поговорка гласи: "Любопитството уби котката". Точно това се случило и със злощастния съсед - демонът се нахвърлил върху него, а хакерът чувствайки, че това е единствения начин да спаси безсмъртната си душа, се вмъкнал в транс-материализационното отделение на терминала. Мрежата го всмукнала в себе си. Той се превърнал в Ездача и продължава да помага на хакерите, и да се бори против демоните и техните марионетки. Независимо от пуснатите по петите му от Astaroth виртуални демони и хилядите вируси на IX, които компютъра пратил след него, Ездача и до днес обитава тази виртуална вселена, убягвайки с лекота преследвачите си. Плувайки в тази информационен океан той има достъп до най-секретните документи и тайни. Boz е водач на Пробудените и един от малцината знаещи за Книгата на Нощта и нейната колосална сила.

Пробудените - Малобройна група, обединена около своя водач, те са единствените от многомилионното население, които се интересуват и противопоставят на деструктивните сили в

своя свят. Пробудените се си поставили за цел да изпразнят и унищожат Резервоара за души, но не подозират за коварната игра, посредством която Astaroth успява да го пълни. Развили своите психо-кинетични способности - телепатия, телекинеза, шокови вълни, те са сред малкото, които могат да се противопоставят на демоните. Пробудените владеят и екзорсизма - с помощта на древни напеви и ритуали, те са в състояние да прогонят демон от човешкото тяло.

Soyinka. Тя е дъщеря на Matanboukous и е единствената истинска магьосница, владееща Изкуството в съвременния технологичен свят. Когато баща й умира, оставяйки я сама, Soyinka се скита по света в продължение на цели вечности. Когато Omikron е покрит с купол се установява в него. Тя чувства, че мечът

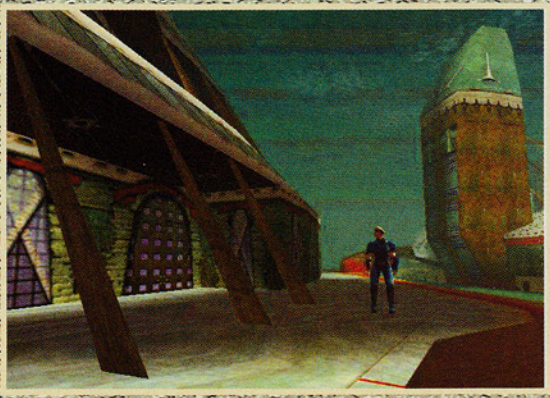


със затворените в него магьосници съществува все още някъде, чакащ своя нов герой, и се надява някой ден да реабилитира бащиното име. Когато усещаотново присъствието на Astaroth и неговите слуги, наясно с изключителното изкушение, което представлява душата й за Върховния, страхувайки се от преследване, тя се укрива в катакомбите на някогашният Град на Мъртвите. Те обаче, вече са заети. Там тя попада на Azkeel-ите.

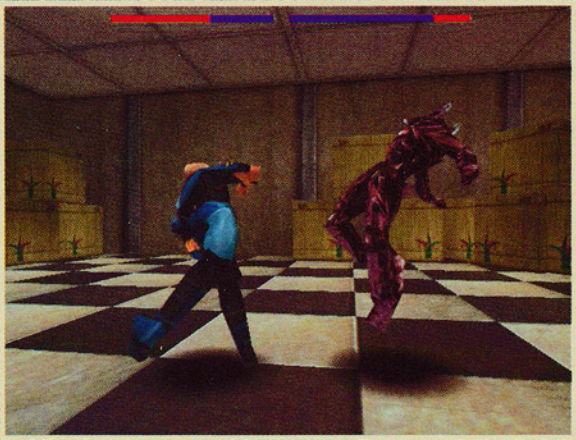
The Azkeels. Те са мутанти - плод на провален генетичен експеримент. Някога Тръстовете решили да създадат същества, способни да преживяват в екстремните условия на миньорските планети. За целта в продължение на години те използвали затворници за опитни свинчета. В крайна сметка постигали желаните резултати (ускорен метаболизъм, издръжливост на студ, мрак, влага, изключителна физическа сила и жизненост), но за сметка на физически деформации и уродство, сериозни умствени отклонение, раздразнителност и агресивност. Около 2000 мутанта успяват след пробив в охраната да избягат, и да се укрият в катакомбите, които са идеалната среда за тяхното размножаване. След като изпратените по дирите им патрули не се завърнали, Тръстовете ги оставили на мира. Когато Soyinka се появила сред тях, те я обожествили и тя станала тяхна кралица. Мутантите са готови да дадат живота си за нея, а неблагоразумните демони проявили дързостта да я търсят, никога не напускат катакомбите...

Omikron е Arcade/Action/Adventure. От малкото, което се дочува за играта се предполага, че по всяка вероятност тя ще предизвика земетръс на пазара. Според специалистите едно от най-смайващите заглавия на E3 е именно Omikron. Играта ще ви пренесе в една футуристична паралелна Вселена, пресъздадена с изключителен реализъм. Началото е оригинално - невероятно калпава графика, размазани притъмнени цветове, силно растеризирани фигурки, музиката грозно дращи по сетивата ви - иде ви да закрещите. Точно когато, а-ха и да го направите картината се разкривява, разбива се на парчета и на нейно място се появява прекрасно анимираната фигура на човек. Той се изправя и ви казва, че времето е кратко, че идва от друга паралелна вселена, и че вие сте единствения, който може да помогне. Предлага ви, чрез компютъра да се прехвърлите в неговия град, като се заселите в тялото му. С няколко прости изречения, той ви обяснява интерфейсът и вие скачате в отвора към паралелния свят. Какво ви очаква там може би вече се досещате сами...

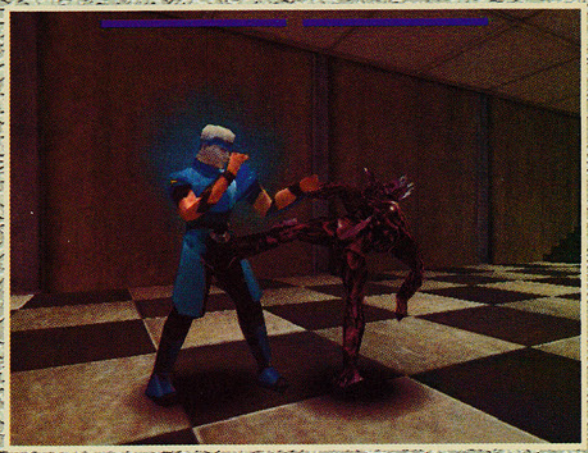
Навлизането в играта е като вътване на място, което наистина съществува от векове. Улиците гъмжат от трептяща действие. Превозните средства се щурат по претъпканите улици, спирайки пред светофари и пешеходци. Героите изпълват тротоарите и сградите, заети с ежедневната работа. Играчите могат да влизат във всяка стая, на всяка постройка, намирайки хората заети с нормалните действия на странния паралелен живот. Хората, които нашия герой среща, имат завършено съществуване, включващо работа, семейство и дом. В началото можете да пренебрегнете приключението и просто да изследвате света, потъвайки в невероятни детайли, и научавайки особеностите на живота под купола. Играта е отворена и обширна, фабулата постепенно узрява и се фокусира от футуристичните, високотехнологични мотиви към теми - по-духовни и магически. Макар, че в основата на "Omikron" е заложена битката срещу жестоката и демонична сила, играта е невероятно обширна тематично - действието ще ви пренесе през петте града, през намирането на меча, Книгата на Нощта и много други. Световете (градовете) са прекалено големи, за да ги нарека "карти" - те са по-скоро "царства". Играта започва в Omikron - място толкова обширно, че играчите трябва да пилотират въздушни коли, за да се предвижват от място на място. Постепенно историята се разгръща и героят ви трябва да се справи с безброй опасности и наглед непреодолими препятствия разпръснати из цялата планета. Картините от невероятния свят на Phaenon, на които ще станете свидетели се състоят въздушни катакомби, ледени полета, плаващи древни метрополиси и пр. Играта се връща отново към Омикрон в самия си напрегнат край. Тази множественост на действието я прави едно от първите заглавия, които смесват жанровете без да пропуснат основните компоненти. Омикрон е едно приключение с ге



роични пропорции, завладяваща фабула, интересни диалози и интригуващи загадки. Но все пак основата не е в главоблъсканиците; има изобилие от действие, което включва стрелба от перспективата на трети човек и ръкопашен бой. Героят ще се навежда, превърта и стреля, ще убива престъпници, ще спасява заложници, ще се среща с демони и всичко това - сега добре ме чуйте, е анимирано по най-добрият и струва ми се невиждан досега начин, който съвременните технологии за компютърни игри позволяват. Безкрайно съжалявам, че някои технически проблеми не ни позволиха да ви представим в диска playable демото и интрото на играта, за да се убедите сами каква прелест е. Всички в редакцията онемяхме. Внезапно осъзнахме, че ако терминът Motion Capture изобщо значи нещо, то именно Omikron е играта, която го облича в смисъл. Невероятно! На моменти просто не сте в състояние да различите анимация от действителност и се питате дали пък това не е поредното продължение на Междузвездни войни. Изненадваща е степента на графичните детайли и дълбочината на сцените - engine-а има възможност да представи огромни вътрешни сцени, а също така показва с най-големи подробности и вътрешните. Ето една примерна сцена, в която нашият герой влиза в ресторант, за да се срещне с жена си. В малката стая присъства невероятно усещане за място и време. Хора седят на масите, поръчват, разговарят, а келнерките щъкат около тях. Героят се приближава до масата на жена си и екранът се изпълва с образа на нейното лице, което (забележете) не е пикселизирано. Лицевият motion capture - плавен и реалистичен оживотворява героите. Изражението на лицата се сменя в зависимост от тона на дискусията. Може да се общува с всички участници в играта. Ако сте резки - те ще ви обърнат гръб, но ако проявите дипломатичност - може и да ви помогнат. Играта съдържа действие и богата атмосфера. Има райони окъпани в неонова светлина, древна архитектура, смесена с футуристични елементи, и канали, отразяващи брилянтните цветове и светлини на играта в реално време. Някои хора могат да кажат, че преплитането на жанровете е доста рисковано, но е твърде възможно да замлъкнат, когато играта излезе на пазара. Въпреки споменатата вече множественост тя постига цялостност. Екипът от програмисти е достатъчно голям, така че има достатъчно възможности за една огромна разгърнато съдържание. Интересен е замисълът, чрез който ви се предоставя възможността да изиграете играта. Подобно на Messiah, линията на развитие изисква виртуалното превъплащение в тела на хора от Omikron. Прераждането на душата е... основно изискване за напредъка на героя. С разгръщането на фабулата, смъртта е не просто възможна, но и нужна за понататъшното развитие на играта. Когато героя умре (в битка, да речем), душата на играча се заселва в първия човек, който докосне мъртвото тяло. Главните резултати от това са: 1) възможност да играете ролята на различни герои в една единствена игра, което ще ви принуди да се адаптирате към характеристиките на новото тяло и да ги развиете до тяхното оптимално състояние. 2) действията ви имат реални последици - не можете просто да се върнете щом умрете, а ще трябва да продължите приключението в новото тяло. В самото начало главният ви герой е просто едно ченге. Както и другите герои в играта, той си има собствен живот. Нещата се преаврящат, когато разбира за смъртта на партньора си. Светът за него придобива други измерения, колкото по-дълбоко навлиза в мистериите му.



Другото, с което играта привлича е стремежа на създателите да дадат пълна свобода на играча. Вместо да се опитват да предвидят всичко, което той може да направи, те са създали алгоритъм, който не изисква от тях да мислят решение за всяка задача, и който предоставя единствено средства за решаването й. Вместо това той просто отговаря за това дали загадката има решение. Например ако играчът трябва да влезе в стая, той може да се опита да намери ключ за нея, да разбие вратата с динамит, да използва телепортация или нещо друго. По този начин геймърът може да достигне до решения за които дори и програмистите не са се сещали и се избягва праволинейността в развитието, а също и ситуации от които няма изход.



Въпреки всички бомбастични приказки неизвестните около играта са твърде много, за да се даде някаква оценка на тоя етап. Снимките и скриншотовете, до които се докопахме са малко разочароващи и проблемът, с който в България се сблъскваме с липсата на информация от първа ръка ме кара да се дистанцирам от някакво крайно мнение за играта още повече, че до пускането й има още доста време. С няколко думи - ако графиката е наистина на ниво (поне толкова, колкото е на демото, което гледахме), вземайки предвид страхотната фабула и оригиналност на идеите, Omikron няма да е просто игра, а едно ново преживяване. Ако ли пък не...?! Явно напразно съм си хабил дъха.

Freeman

производител / разпространител

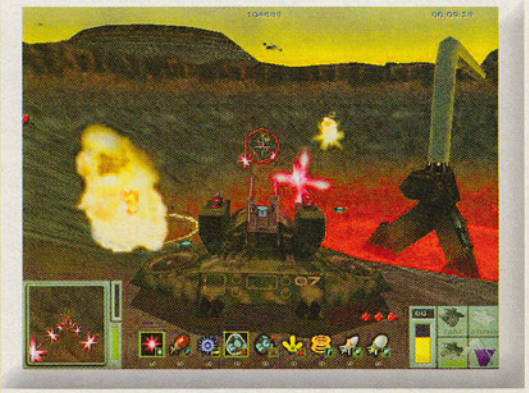
Quantic dream

Eidos

RECOIL

Напоследък, като се замисля за това, към кого точно адресират своите творения дизайнерите на игрите, ме обзема мания за преследване. Въпрос на чиста случайност е, вероятно, но всичко, което ми попада последните няколко седмици, неизменно ме изпълва с кеф. В главата ми натрапчиво дълбае мисълта, че някой май ми чете мислите, което в случая не е лошо, но заплахата да се заразя от набожност обезпокоително нараства. Чувството маниакално се засили, когато ми попадна Recoil. Още първото заглавие на Zipper Interactive - Death Drame, излязла през 1996 предизвика истински фурор, още повече,

че беше и една от първите използващи MMX технологията. Тази година Zipper Interactive сервират на ненаситните геймъри своя деликатес, стоящ в менюто под заглавието "action game". Играта е забавна, подвижна и действието се развива в бъдещето. Дори и коефициентът ви на интелигентност да не е особено висок, едва ли ще са ви необходими повече от 10 секунди, за да разберете, че това, което играете не е точно военна симулация. Няма да откриете дори и най-малък опит за имитация на вида и действените характеристики на истинските военни, бойни единици, и оръдия. Въпреки, че се намирате в подобна на танк машинарийка със звучното кодовото наименование BFT (Battle Force Tank), това не е просто поредната танкова игра, защото поне аз не съм срещал танк с подобна уникална подвижност и маневреност. Бързината и силата на това бебче ще ви накарат да се обринете от кеф, ако разбира се преди това не се обринете от яд, тъй като прекалената му подвижност чак затруднява управлението, но като му свикнете остава единствено удоволствието. Ще трябва да се справите с пълзяща, шеметно препускаща, плуваща, летяща гад. Най-важното обаче е, че с вашия BFT ще можете да препускате по земя, да се въплащавате в ролята на амфибия, гмуркайки се под вода, да се реете в облаците - с две думи - програмата е пълна!!! Това, с което сладурчето ще може да се кипри като въоръжение, силно ще ви впечатли - 18 мощни вида оръжие с висока степен на деструктивност, които събирате по време на играта щъкайки из мисиите. Те от своя страна се разиграват в 6 различни свята и включват, както открити, така и закрити пространства. Редно е да спомена, че противникът също е богато и разнообразно въоръжен, и това доста ще ви стъжни животеца. Най-добре е по-честичко да прибягвате до "save game"-а. За жалост в демото, което разиграх 6-те свята са твърде слабо загатнати, но неистовият ентусиазъм, който ме е обзел не пострада от липсата на достатъчно информация. Едно от нещата, които убийствено ме изкефи, е прекрасното кълбо от анихилизационна пара, в което се превръща противника, почерпен с порядъчно количество боеприпаси. Това е всичко, което остава от гадните копелета, след като приключите с тях. Господи, какъв КЕФ наистина!!! В завършеният си вариант, играта ще поддържа 3D ускорител, в това число и Voodoo 2. Тогава ще можете се полюбувате на стелещите се над бойното поле мъгли, проблясъците на далечни светлинни източници и специалните ефекти при обстрелването на врага, които създателите обещават да са нещо изключително и запомнящо се. Едно от



големите достойнства на играта е простотата и яснотата в организацията на екрана и лекотата на управление. Макар че то се осъществява с мишка и клавиатура, за средностатистическия геймър няма да е никакъв проблем. Сюжетната линия е доста изчистена и праволинейна - трима дисиденти от бъдещето отправят зов за помощ в битката на човечеството с незнайно и демонично зло, подчинило на волята си огромната компютърна мрежа за контрол над военните системи. Крайната ви цел е да изключите главния компютър, след което да разпънете морно телосложение на... Хавайте, да

речем! Преди всяка мисия по сценарий ви се полагат и подробни разяснения за отделните етапи, през които ще минете при изпълнението й. С риск да ви разочаровам ще ви кажа, че те няма да включват правилото: "Влез, избий всичко живо, излез!". Почти винаги има повече от един вариант за успешното приключване на мисиите. Летвата на предизвикателствата е повдигната високо с въвеждането на най-различни загадки за разрешаване, ще се принудите да прибягвате до редица трудни и заплетени тактически ходове, но играта няма да ви затормозява с разни идиотщини, от рода на това да откриете някое секретно място и да преминете през средата на немаркираната стена. Приятно впечатление правят и лудориите на врага, който ще координира действията си, когато ви напада и ще ви устройва засадки, когато най-малко очаквате. За сметка на това обаче, той доста чевръстичко ще си плюе на петите и ще се опита да се укрие, когато види зор. Искам да кажа няколко добри думи за старанието на авторите да ви принудят да почувствате клаустрофобични пристъпи и отчаяна нужда да избягате някъде по-далеч, да се скриете най-после от омразните келеши, които неуморно ви късат нервите, обстрелвайки ви яростно в маниакалния си стремеж да проснат кожата ви на простора. Изключително възневидях някои от противняците, като визирам най-вече плющите напалм мръсници, както и някои други, разбира се. Общо взето машинарийките са доста хитрички, а някои от тях направо ми докараха световъртеж, докато шеметно кръжаха около мен. И сега един съвет - играта е доволно интерактивна, така че стреляйте по всичко, което оцветява маркерът ви в зелено, понякога можете да отворите проход, които да посъкрати мъките ви. В добавка към казаното дотук, ми се ще да спомена, че multiplear-ът ще включва като една от опциите и нещо като танково надбягване. В мрежа ще могат да се вържат 32 играча. Това ми звучи само по един начин - като КУПОН! Макар че по жанровата принадлежност на Recoil доста се спори, за мен въпросът е ясен - Recoil е жанрово отнесен към групата на доставящите огромно удоволствие игри. Надявам се и за вас да бъде така, когато ви попадне. Това което отсега мога да кажа е, че крайната версия веднага влиза в списъка от заглавия, които трябва да се озовят в личната ми колекция.

Freeman

Quake vs Unreal

Всички знаем, че по време на вечеря има три теми, които не бива да се дискутират: религията, политиката и ... **КОЯ ИГРА Е ПО-ДОБРА: QUAKE II ИЛИ UNREAL?.** Битката между тези два гиганта - Голиатът на 3D екшъните и последния Давид, опълчил се срещу него, правят конкуренцията между стратегиите в реално време да изглеждат като юмручен бой между осемгодишни хлапета. В края на краищата тези две заглавия отварят пътя на множество игри от ново поколение. Engine-ите на последната версия на Quake и на новото отроче на Epic MegaGames масово се лицензират от разни компании-разработчици, които искат да използват вече изпитаните и сполучливи технологии и да навлязат в бизнеса с гръм и трясък. За да използват платформата на Quake II, мераклиите трябва да се бръкнат някъде около половин милион долара плюс 10% от продажбите на съответната игра, докато тази на Unreal-а е с една трета по-евтина.

В името на световния мир и разбирателството между народите, ще се опитаме да решим този въпрос веднъж завинаги. Ще сравним двете игри в шест различни направления: фабула, оръжия, изкуствен интелект (AI), графика, gameplay и музика, и multiplayer.

Първи рунд: Фабулата

Досега това винаги е било почти най-маловажния елемент в игри, като FPS-ите (first-person shooter). В повечето случаи фабулата едва ли не се конкретизира цялостно едва в края на разработката на игрите. Кървищата и ужасите са нещо хубаво, ФАКТ Е!, но каква е твоята мотивация? В Quake II ти си един от малцината, един от гордите - ти си Морски пехотинец (та да-а). Този войнишки мотив бе формулиран някъде в далечното минало, когато се появи и първият FPS на ID - Wolfenstein. Точно обратното, в Unreal ти си затворник, но това всъщност няма никакво отношение към играта и със същия успех можеш да бъдеш фризьор или горски инженер.

И двете игри започват с корабокрушение на извънземна територия. Света на Quake II е Stroggos, което звучи като нискокалоричен полуфабрикат (Skaarj от Unreal поне наподобява на Лапландски концерн за производство на кучешки впрягове.) Мисията ти в Quake II е да унищожиш голямо оръдие, което обстрелва земята; играта постоянно те подсеща за главната ти цел, като "Цар пушка" почти винаги се вижда на хоризонта, като с твоето приближаване става все по-забележима. Но дори и да си изпълниш мисията ще трябва да се мотаеш още няколко нива преди да свърши играта.

Светът на Stroggos е адски повърхностен, без никаква идея откъде идват полу-металните полуплътски хибриди. Няма и минало, няма завръзка. Дори ти е малко трудно да съчувстваш на твоите паднали другари, завършили дните си като храна на местните създания. Както в Doom, така и в Quake II въпросът "какво става и защо?" е малко неуместен: твоята работа не е да задаваш отговори, а да убиваш неща.

Unreal от друга страна, постепенно ни разкрива една миролюбива и благородна раса, която е поробена от жестоки тирани, стремящи се към ресурсите на планетата. За разлика от Quake II, тук ти добиваш ясна картина за съществата, които живеят там и за техните взаимоотношения. Skaarj и техните кучета Krall са "лошите". Titans са огромни създания, които рушат всичко по пътя си. Nali (добрите), когато никой не ги убива, се занимават с местна форма на земеделие.

По време на играта ще се срещнеш и с други герои, като духът в катакомбите; тайният монах, който търси брат си; фермера, който ще те заведе до дома си след като го освободиш.

Unreal създава усещане за един по-жив свят от този на Quake II.

Победител: Unreal

Втори рунд: Оръжията

Нещата, които намираш из нивата не са предназначени само за стрелба, част от тях си имат специфично предназначение. Това изказване не важи обаче за Quake-а. При него принципа е, че ако не служи за убиване, значи някой програмист не си е свършил добре работата. Докато Unreal например прави реверанс към идеята за фенерчето (макар, че в сравнение с него батериите на Walkman-а ми изглеждат като електроцентрали). Когато става въпрос за огнева мощ, Unreal предлага няколко пипнатинки. Докато в Quake II има предимно вариации на Shotgun и Machine Gun, то в Unreal-а всяко от оръжията е малко или много уникално. Като се започне от звъна на шампанени чаши, издаван от рикошетите на Razorjack изстрели и се мине през Tarydium-ните топки, докато се стигне до фокусираните шест изстрела на 8-ball Launcher-а, всички оръжия са коренно различни. А и възможността им за алтернативна стрелба ги прави още по-разнообразни. Може би вече си мислите: "Айде-е, пак Unreal е победител".

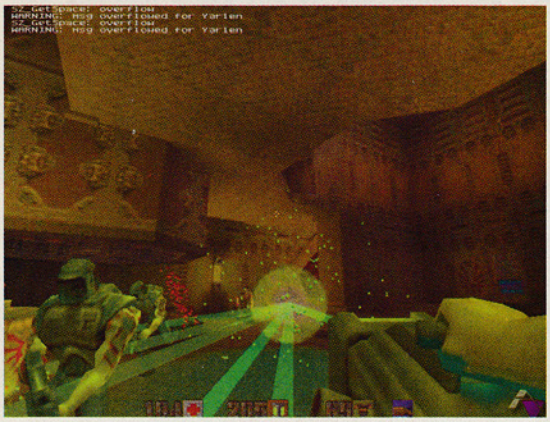
Да, ама не. Защото в Quake II всичко е огнева мощ: отката на Super Shotgun, мъката да удържиш Machine Gun, добре преценените отскоци на гранатите. С две думи елегантно балансиран и

и впечатляващ арсенал, съчетан с прекрасно анимиран движения. Unreal -а може и да е с по-богат инвентар, но оръжията не могат да се сравняват с тези на Quake II.

Победител : Quake II

Трети рунд: AI (изкуствен интелект)

Това е трудна категория, тъй като и двете заглавия поднасят уникални решения. Unreal е просто недостижим на този етап със своя AI. Ако някой иска да критикува работата на Epic, му препоръчвам да преиграе битката с Mercenaries в началото на Dasa Mountain Pass.



В Quake II такова нещо ще завърши за броени секунди, докато в Unreal битката е изнурителна и наподобява дебненето на котка и мишка. За разлика от всеки друг 3D екшън, в Unreal противниците ви използват за прикритие особеностите на нивото, а именно: врати, асансьори, тайни места и коридори. Жителите на Stroggos в Quake II от своя страна са доста малоумни създания и често се забиват в ъглите или се опитват да минат през стената (да, ама не могат).

Когато уцелиш врага в Quake II, текстурите облекли тялото му преминават в режим "рани". При Unreal много голяма роля играят изстрелите, насочени към виталните органи на врага. Разбира се, че е страшен кеф да видиш Enforcer с пръснатата глава стреля на посоки докато умира, но тази картинка можеш да я видиш и когато го стреляш в краката.

В Unreal от изключително значение е, къде отстрелваш гадината. Насочи Razorjack-а към врата на Krall и направо му късаш главата, а ако искаш можеш да му откъснеш краката и да го оставиш да се влачи подир теб.

За съжаление Unreal ни предлага предимно Skaarj, Krall и Mercenaries, и само от време на време Slith и някой друг Titan. Също така е вярно и че имаш и доста неприятели сред местните форми на живот, но те не са някакво предизвикателство. А палето на ID Software има доста богат набор от врази, които са доста постоянни в желанието си да ти светят маслото въпреки геноцида, който извършваш над тях - Grunts, Iron Maidens, Brains, Enforcers, неуморните Tanks и други незнайни за мен създания. С две думи в Quake II май има повечко начини да убиеш или да бъдеш убит.

Краят на Unreal е доста разочароващ, особено ако се сетиш скочиш на централната платформа и да се измъкнеш от рояците Pupae, щъкащи отдолу. А Makron в Quake II е друго нещо. Не мога да не призная, че се кефих доста, когато му гръмнах "шасито" и пича гледаше доста глупаво известно време, преди да го разполовя.

Кой печели това софтуерно съревнование? Що се отнася до AI, то това е Unreal, при това със светлинни години. От друга страна разнообразието на Quake II компенсира слабоумието на Strogoss-ките бойци.

Победител : РАВЕН

Четвърти рунд: Графиката

Ако досега не знаеш кой печели в тази категория, то вероятно не си играл и двете игри. Quake бе най-кафявата игра, която някога сме играли. За разлика от нея обаче, Quake II алтернативно бе най-зелената, най-сивата и втората най-кафява игра. Всъщност графиката на играта е доста добра: цялата атмосфера е хомогенна, почти стерилна, като се забелязва завидна упоритост и постоянство в графичното оформление (чували ли сте някога мисълта "В постоянството е силата на низшите духом"). Дизайнът на нивата е стегнат, но често без въображение: трудно е да направиш разлика между Factory, Jail или Power Plant. Mines имат хубав подземен изглед, но в крав на играта Palace е тъпо разочарование. В свят без Duke Nukem, Jedi Knight и Forsaken графиката на Quake II би била невероятна. Но на базата на това сравнение може да се каже, че "става". В лицето на Unreal, Quake II си намери майстора. Unreal има наистина

впечатляваща графика, обхващаща широка палитра от цветове. Страхотно анимирано небе, изключително детайлни текстури, прозрачна вода и невероятни светлинни ефекти. Но най-важното е прекрасният дизайн на нивата: сложните Nali катедрали, стенещите останки на ISV Kran и Vortex Rikers, измамно тихите катакомби, намиращи се под манастира на Bluff Eversmoke, водните пейзажи в храма на Chizra и изтръгващата дъха от тялото ви прелест на извънземния свят. Щом Unreal е способен на такова богатство и разнообразие при своя дебют, представете си само до какви висоти ще стигнат тези, които ще ползват тази платформа за в бъдеще.

Докато Quake II е преди всичко праволинейна игра т.е. една

цел и с всичка сила към нея, то при Unreal нещата стоят по друг начин - можеш да превъртиш играта, без дори да си видял всичките нива. Но като доказателство за качеството на дизайна в Unreal е това, че не е необходимо да изиграеш цялата игра, за да я оцениш.

Победител: Unreal

Пети рунд: Gameplay и музика

Тази категория е трудно да се дефинира, но можем да кажем че включва интерфейс, атмосфера, естетическа издържаност, музика, звуци и самия дух на играта. Или с две думи, всичко се свежда до това коя игра ще ви предложи такова преживяване, че да го помните и след години.

Достойнствата на Quake II са доста малко. "Босовете" в края на нивата са особено впечатляващи, една част от "хардуера", който разрязва, смазва и осакатява нещастните Marines е наистина забавен. Основното направление в играта е мрачната атмосфера, задимените коридори и тъмния индустриален интериор. Това бе актуално преди 5-6 години; сега вече отегчава.

Unreal, от друга страна, предлага завиден набор от невероятни преживяване, като например гледката на лаещата глутницата Krall-ове, разхвърляна от Stone Titan или дебюта на Skaarj в дългия коридор, след като изгасна осветлението, или пък престрелката в тъмния, безжизнен корпус на кораба на Skaarj. Помниш ли, когато разбираш, че Nali ще ти помагат ако и ти им помагаш и ги защитаваш? Или пък, когато бягайки през вратите осъзнаваш, че гадовете все още те преследват? Върховите преживявания са различни за всеки, но с ръка на сърцето признавам, че в Unreal са повече от Quake II.

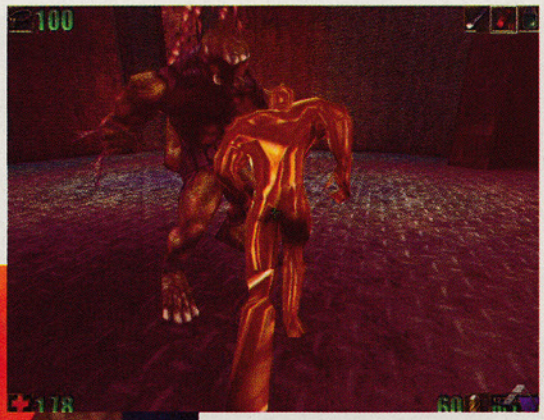
Звукът е отличен и в двете игри, но в Quake II музиката започва да се повтаря след няколко нива: колко пъти могат да се използват едни и същи индъстриал/техно ритми? Между другото трябва да се признае, че няма по-добро парче за ултра насилието от №7 ("Quad Machine").

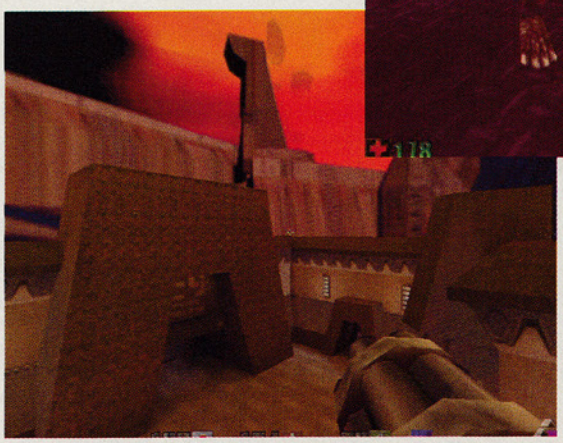
Доста разнообразие се долавя в музиката на Unreal, която дори се променя в зависимост от обстановката и ситуацията. От бученето на машините до цвъртенето на насекомите и жабите, от стенанията на умиращия враг до успокояващият ромон на течащата вода или пък лиричните напеви на Nali.

И двете игри предлагат абсолютен контрол върху управлението, като ни се предлага и достъп до конзолите. Но при тази на Unreal имате възможност да пренастроите (почти) всички параметри на играта. Евала.

Победител: Unreal

Шести рунд:





Multiplayer

В секи Quake II и Unreal пакет съдържа два вида игра: single-player и игра в мрежа (това започна от Doom и по-късно се осъвършенства от Quake). Няма FPS, която да си позволи да пренебрегне играта в мрежа, затова и Quake II и Unreal хвърлиха сили за създаването на multiplayer.

Quake II излезе без кооперативна игра и без deathmatch карти. Дали ID просто не бързаха да пуснат играта, за да не пропуснат благоприятния момент? Както и да е, шест месеца след излизането на играта всичко това бе поправено благодарение на дългогодишния опит на разработчиците от Тексас и силната поддръжка на тази игра от играещото братство.

От своя страна Unreal продължава да се гърчи в това отношение. Играта бе пусната с вграден multiplayer и няколко добри карти, но все пак изостава и трябва доста още да се поработи преди да стигне нивото на Quake II.

Unreal дава възможност за botmatches -игра срещу компютърно управлявани опоненти (това е възможно и при Quake II, но изисква много разправии). Botmatches са интересен начин да се "топнеш" в multyplayer-а, но няма нищо общо с игра срещу друг човек.

Най-доброто обяснение е, че при Unreal се набляга на стратегията, на "мозъчната" война: по-маломощните оръжия на играта не позволяват убийства с един изстрел, което е доста често явление при Quake. Тук по-скоро всичко се свежда до ловът на ранения опонент, докато при Quake II става на въпрос за размазване.

Unreal без съмнение ще се развие в добра multiplayer игра, след като се поизгладят някои детайли, но на този етап под "мрежовото" слънце има само едно заглавие ... Quake II.

Победител: Quake II

И победителя е...

Процеса на разработване на Unreal бе дълъг и обширен и в контекста на това се оказва, че тази нова разработка е много по-стара от Quake II (шест години работа не е малко време). Но труда си заслужаваше. Чудесната графика, учудващото разнообразие и живия gameplay в крайна сметка са много повече от мъгливите нива, мрачната атмосфера и чуството, че си все на същото място, присъщи на Quake II.

Но съревнованието не се изчерпва само с тези две заглавия. Биткат ще продължи и в бъдеще, посредством игрите, ползващи платформите на двамата противници. Quake II живее в заглавия като SIN на Ritual, Half-Life на Valve, Daikatana на Ion Storm и Heretic II на Raven. Engine-а на Unreal ще използват Wheel of Time на Legend, Klingon Honor Guard и X-Com: Alliance на MicroProse, Deus Ex и Daikatana II на Ion Storm. А и като са вземе в предвид фактът, че 3D Realms неотдавна се отказаха от engine-а на Quake II за новият си хит Duke Nukem Forever, за сметка на този на Unreal, то това е още една малка победа на GT над ID.

Двубоят между тези две заглавия ще продължи още дълго време, но на този етап безспорен победител е Unreal.

Gamers' WorkShop

CIVILAZATION
CALL TO POWER

НАЙ-великата игра в света. Най-често така се говори за Civilization. И има голяма доза истина в тези думи. Без съмнение това е едно от най-значимите заглавия в света на компютърните игри за всички времена. Непреходността на играта се забелязва дори в днешни дни, когато 3D графика, motion capturing, динамично осветяване и още екстри се прилагат при изработката на някое заглавие. Все още доста хора я пазят на харда си и я разиграват от време на време. Още повече, че тя е няколко мизерни мегабайта. А ако има и такива, които не знаят за какво говорим ще направя кратко резюме. Преди около осем години Sid Meier създаде Civilization - игра, симулираща историята и развитието на света. Играчът започваше с някакво опърпано племе и в период от 6000 години трябваше да станете най-мощната цивилизация в света. Играта предлагаше управленчески режими, взети от реалния живот - монархия, комунизъм и др. За да завършите играта имаше два пътя - мирен (да построите първи космически кораб и да изпратите хора на Alpha Centauri) и милитаристичен (да завладеете света). За големия успех на тази игра говорят и цифрите - общия брой на продадените копия на първата и втората Civilization надхвърля 2 000 000.

Дотук с историята. Сега да се върнем в настоящето. Направи ли на някой впечатление, че производител на Call to Power е Activision, а не титуляра Microprose? Това развитие на нещата е следствие на един от големите скандали в света на компютърните игри през тази година. Всичко започна още през 1997 г., когато Microprose купи Hartland Trefoil - британска фирма, създател и разпространител на настолните игри от типа Civilization. Така Microprose придобиха изцяло търговската марка "Civilization". Но малко по-късно Activision обявиха, че са откупили правата върху нея от Avalon Hill, американския представител и дистрибутор на Hartland Trefoil. Преговорите между двете компютърни фирми не доведоха до никакъв резултат и през януари тази година Microprose заведе дело срещу Activision и Avalon Hill за правата върху търговската марка "Civilization". След шест месеца спорове и съдебни дела разумът надделя (може би не без финансов аргумент) и се стигна до споразумение. Microprose става собственик на търговската марка, а Activision получава правото да пусне своя игра с името Civilization, лицензирана от Microprose. Като част от споразумението е и правото на Activision да разработи и разпространи add-on към играта, както и за конвертиране на продукта за всички конзолни системи. Освен това Activision станаха разпространител на Civilization II за Playstation за целия свят без Япония. Доста интересно, не мислите ли? Между другото никой от първите създатели на Civilization не е останал в Microprose. Bruce Shelley е в Ensemble Studios и с всички сили работи върху Age of Empires II, а гуруто Sid Meier основа собствена фирма - Firaxis Studios, заедно с дизайнера на втората Цивилизация Brian Reynolds и ветеранът от Microprose Jeff Briggs. В момента Sid Meier и компания работят върху невероятната игра Alpha Centauri, която се явява като логично продължение на Civilization. Играта спечели награда на E3 тази година и в следващия брой ще ви запознаем подробно с нея.

Както и да е, пътят за Call to Power бе разчистен. Група върли почитатели на старата "Цивилизация" са се захванали да осъществят отколешната си мечта - една подобра Civilization. А каква е идеята им за това? Тъй като повечето играчи спадат към една от двете групи - закоравели милитаристи или целенасочени пацифисти - разработчиците са решили да внедрят нови подходи в gameplay-я, които да са отзвук от съвременния свят. В тази насока оригиналните компоненти - война, политика, икономика, дипломация и други - са доста разширени. Ще има набор от нови специални единици с невоенна насоченост, повече форми на управление, по-удобен начин за ръководене и изграждане на империята ви, и още една епоха - играта ще продължава до 3000 година. Ако изиграете Civilization до края ще станете свидетели на изненадващ завършек с увлекателен научно-фантастичен оттенък (спомнете си "Контакт").

Още отсега искам да изясня нещо: Call to Power е еволюция, а не революция. От Activision са решили, че Civilization и Civilization II са постави-

ли основите. Остава само да се доразвие идеята. Старите геймъри ще останат доволни от запазените модели на добива на ресурси, изобретения, производство и др.

Civilization дълго време бе известна с печалната слава на най-добрата игра с най-ужасна графика. Е това бе дотук - Call to Power найсетне ще увенчае невероятния gameplay на тази игра с подобаваща графика. Тя ще използва познатата ни от Civilization II изометрична перспектива, но вече светът ще бъде изпълнен с живот. Ще се насладим на гъсти гори, хълмове и долини, а движенията на 3D моделираните единици ще бъдат анимирани, когато те се придвижват или нападат. На всичко отгоре частите ви ще имат и поведение - когато победят в битка, ще изразяват бурно радостта си, а когато бъдат победени, ще оплакват мъртвите си. Но най-хубавото е, че са добре изобразени и ще се различават отлично.

Друга новинка в играта ще бъде използването на анимации, които ще отразяват по-важните моменти. Естествено че гледането им не е задължително, даже със сигурност ще ги изключите след първите няколко пъти, но те придават на Call to Power нещо, което много липсваше на първата "Цивилизация" - жизненост и динамика.

В оригиналът, Sid Meier дефинира основните видове управления - монархията, демокрацията и комунизма действаха горе-долу така, както е в действителността. Всеки от тях си имаше своите предимства и недостатъци, които бяха доста добре балансирани. Осъзнавайки, че тези политически системи придават ново измерение на стратегическия елемент на игра, дизайнерите от Activision са решили да внедрят някой нови социално-политически системи, заимствани от днешния живот. В резултат на това в Call to Power ще бъдат включени като форми на управление Теокрация, Екотопия, Многонационална Република, Виртуална Демокрация (дори и аз не знам какво е, но ще фигурира в играта) и др. Както и досега, формата на управление оказва пряко влияние върху отделните аспекти на развитие на цивилизацията ви - производство, добиване на ресурси, научни открития и едно от най-важните неща в играта - моралът на поданиците ви. Така например Теокрациите имат висок морал (религията е наркотикът на масите или нещо от тоя род) и имат силна армия. За сметка на това изостават в научните изследвания. Виртуалната демокрация от своя страна предлага огромни научни възможности, но за сметка на военната мощ.

Ще избирате вида управление, точно както в оригинала, след като откриете отделни науки. Като оставим настрана основните военни единици, всяка една от управленческите системи предлага достъп до специални единици. Така например ако преминете на Екотопия и извършите необходимите изобретения, ще достигнете до Park Ranger и смъртоносната Genesis Machine, която може да унищожи даден град, и да го замени с тучни ливади и Старата Майка Природа. Също така ще имате възможността да ползвате услугите на Infector, с който да заразите цялата цивилизация на врага с био-вирус.

Лично за мен (предполагам че и вие сте на същото мнение) в повечето игри специалните единици са или много скъпи или за тях се чака цяла вечност. Е, в Call to Power (писна ми вече да го изписвам, затова го съкращавам на CTP) няма да е така. Тук няма да ви се налага да чакате до 1988 година, за да се докопате до готините неща. В ранните етапи на играта ще можете да изпратите Cleric, който да създава масово недоволство сред вражето население и дори да привлича на ваша страна част от него. За да противодействате срещу тази единица, ще трябва да строите Градски Стени (City Walls) или да приложите Инквизиция (Inquisition) - по друг начин казано да изпратите войската да "избие" от главите на "заразените" еретичните помисли. Друга специална "единица" е Подсъзнателна Реклама, която може да срине населението; Адвокатът, който може

да обяви запрещение върху цял град, като по този начин спре производствените му процеси; Телевангелист, който е в състояние да прави няколко неща: да "приобщи" цялото население на даден град и да отклони част от неговите доходи към вас; да развали морала у населението на даден вражи град; да продава индулгенции на населението, като по този начин повдига морала им срещу пари. Също така ще можете да използвате и т.нар Corporate Branch, който да внедрите в противниковата империя и да точите доходите й.

Това, което ви представих досега, е само върха на айсберга що се отнася само до единиците. При основните части ще имате над 65 бойни вида - от Хоплити през Танкове до футуристични бойни самолети.

Дипломатът (Diplomat), Шпионинът (Spy) и Заселникът (Settler) се завръщат в СТР, но този път с малко по различни функции. Преди Заселникът беше отговорен за всичко от построяването на града до облагородяването на земята в околността, докато в новата игра ролята му е само да построи града. За да подобрите качеството на земята, ще са ви нужни крави (мууу), които са разпръснати из картата; те ще са ви необходими и за подобряване на хранителната индустрия на дадено населено място.

Дипломатът основава посолство и си отваря очите и ушите за новости - например, по-голяма част от картата става видима и ще получавате съобщения от рода на "Град X строи Чудо". Но това е всичко. Сега вече Шпионинът има по-специални функции, като кражби на технологии или убийство на виден представител на даден град, което довежда до осакатяването на градската индустрия. Нито Дипломатът, нито

Шпионинът ще могат да подкупват единици, както бе в предните две игри, но за сметка на това Шпионинът ще може да подбуди въстание в противниковата империя. А това ще бъде доста опасно в СТР. Градовете, замесени във въстанието, могат да се отцепят от империята и да нападнат доскорошните си съграждани и дори да се присъединят към противникова цивилизация.

Естествено, ще разполагате и с набор морски единици, които могат да се окажат ключови за дадена война, в зависимост от ситуацията. Но по-важното им предназначение е свързано с развитието на търговията.

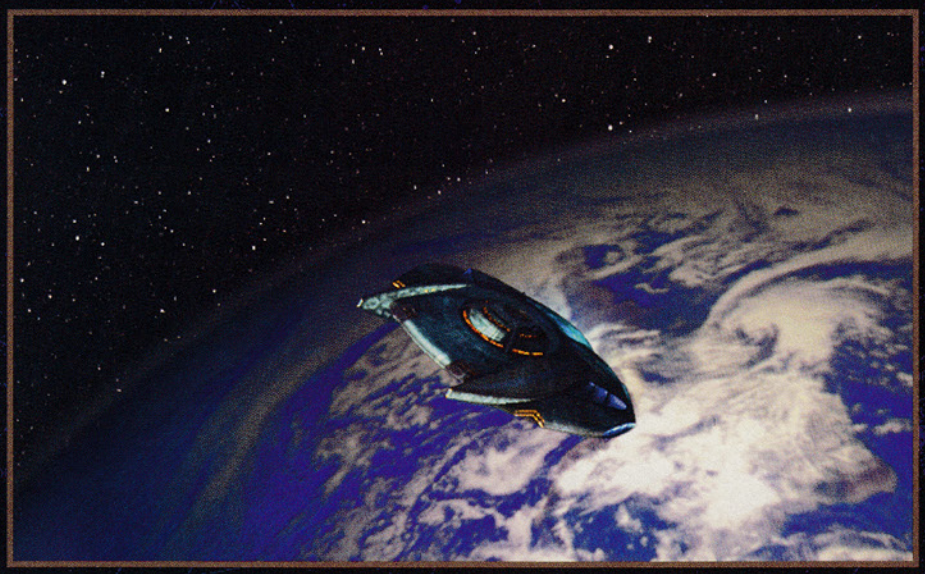
Надявам се, че специалните единици и новите форми на управление ще помогнат да се оживи малко мителшпила на СТР. В предишните две заглавия, gameplay-я ставаше малко отегчителен в средата на играта, тъй като военните действия бяха доста конвенционални. Новите придобивки на СТР би трябвало доста успешно да решат този "проблем".

Битката (едно от фундаменталните качества на Civilization) не е променена особено много. Отделните единици имат жизнени точки и определен брой ходове. За да нападнете, просто преместете вашата единица върху вражата и битката започва (в случай, че единицата ви е с въоръжение за бой от разстояние, ще можете да нападате и от далече).

По примера на предните две игри от поредицата и в СТР ще имате възможността да групирате войски за по-голяма ефективност. Сега обаче, така сформираните армии ще могат да се придвижват и да нападат заедно, като предимство ще имат тези с разнообразни видове единици. Така например атаката на Хоплит-Стрелец ще е по ефективна от тази на Хоплит-Хоплит.

Друга една новинка в тактически аспект е т.нар. Active Defense Mode, който е надстройка на познатите ни вече режими Inactive и Sentry. Когато са в режим Active Defense, вашите единици ще са "неактивни" докато не се приближи противника. Когато това стане, всяка от тях ще осъществи по една атака. Предимството на единици в този режим е, че могат повече от веднъж да отвръщат на нападение.

Първата и втората Цивилизации предоставяха много възможности за управлението на инфраструктурата ви. Можехте да контролирате производството на всеки град, както и да избирате изобретенията,



ACTIVISION

върху които да се наблегне. Но от друга страна това бе и недостатък на играта, тъй като трябваше внимателно да следите развитието на всеки град и да реагирате адекватно, иначе положението се влошаваше. В CTP нещата са доста подобрени - въведена е възможността да задавате последователно производството на няколко единици, както и нов интерфейс за управлението на микро и макро елементите на играта.

Като повечето играчи на Civilization, аз си имам определен ред на строене при започването на нов град. Първо строя няколко защитни единици, след това може би казарма или житница (в зависимост от нивото на трудност) и т.н. В CTP по-голяма част от този процес може да се автоматизира чрез използването на, т.нар. от дизайнерите, "производствени сценарии". Те представляват нещо като програми за развитие, които можете да конфигурирате както намерите за уместно, да запишете на харда си и да използвате във всеки един момент.

По подобен начин стоят нещата и при генерални промени на макро ниво (как ги казах само). Да кажем, че се развивате в мир с другите цивилизации, когато изведнъж някой нарушава договора и напада. Преди трябваше да минете през всеки град и да укажете да се увеличи производството (което понижаваше морала и намаляваше откритията), за да се подготвите за война. При CTP нещата стоят по-иначе - просто отваряте "градския прозорец", указвате "максимизиране на производството" и избирате "да се приложи за всички градове". По същия начин ще можете да укажете максимизиране на научните открития, морала и някои други променливи. Това доста ще улесни работата ви към края на играта.

Както вече отбелязах в началото на статията, CTP се простира с 1000 години повече от първите две игри. Освен това, бъдещето, в което ще навлезете, може да бъде драстично различно от това на вашия приятел, в зависимост от това как сте играли играта. Но рано или късно всички ще достигнат до изключително оригиналния завършек.

Ще бъде малко грубо ако знаем всичко за края на играта - все едно да ни разкажат края на филм, който тепърва започваме да гледаме - но едно нещо установихме със сигурност: по някое време в бъдещето ще можете да откриете и да използвате серия от изобретения, едно от които е черната дупка. След като откриете черната дупка, тя ще се появи някъде на картата и ще трябва да мобилизирате цялата си войска, за да охранявате скъпото си удоволствие. След като се подсигурите, ще изпратите сателитче (което също ще трябва да изобретите), и ще чакате да се върне.

А какво се случва след това засега е рано да се каже. Забравих да ви спомена и една (не)малка подробност - черната дупка се мести по картата. Представете си, че сте пуснали сателитчето и го очаквате да се върне, когато дупката се премества над врага. Подгответе се за бързо дислоциране на войски с цел охрана на ценната придобивка или в опит да се завладее противниковата. Това обуславя и един доста динамичен ендшпил.

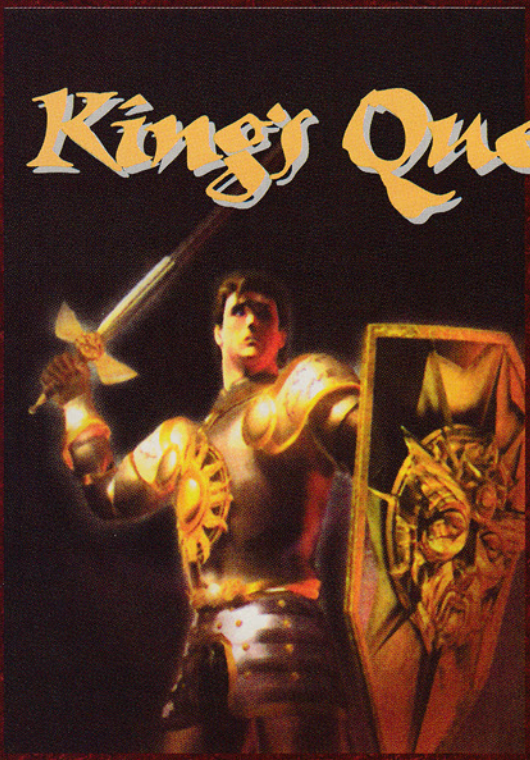
Последното, което ще ви кажа засега е, че CTP се разработва и с мисълта за multiplayer. За съжаление единствената информация на този фронт е, че "сме планирали някои страхотни неща за multiplayя".

Whisper & Groove

производител / разпространител

Activision / Activision

King's Quest VIII: Mask of Eternity

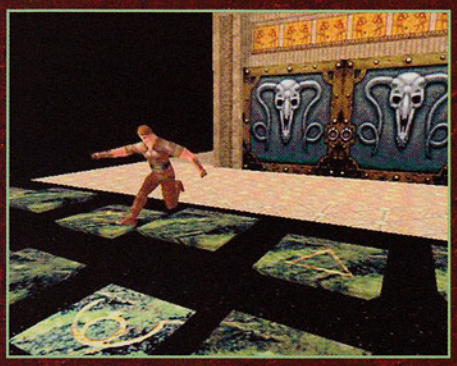


Много отдавна, през далечната 1984 година Roberta Williams пусна първия King's Quest и даде живот на един от първите адвенчър герой - Graham - малък, страшно пикселизиран герой със смешна шапка с перо. Това бяха златните години на приключенските игри, когато бе поставено началото на незабравимите Space Quest, Larry Laffer и гореспоменатият King's Quest. Сега, 14 години по-късно, Sierra подготвя последната глава от епопеята за кралство Daventry - Mask of Eternity. За почитателите на поредицата отправям предупреждение още от сега - това не е старият ви King's Quest. Нещо повече - Mask of Eternity е точно толкова куест, колкото и Diablo е ролева игра. На мястото на класическия adventure на преден план идва модерна смесица от жанрове, като най-доброто определение за играта е 3D екшън/RPG/adventure, с горе-долу еднакъв уклон към Tomb Raider, Diablo и древните си предшественици. Очевидно от Sierra са разчели носещите се из етера послания, и са заменили готиното и забавното със смъртоносно и драматично. За да изпълните мисията си тук, ще трябва да защитите името си с меч в ръка. Не ме разбирайте, че в играта ще имате на разположение само меч. В духа на добрите ролеви игри ще намирате различни оръжия и магически предмети, с които ще можете да екипирате вашия герой. За достъп до инвентара ви е изготвен доста удобен Diablo-подобен интерфейс. Бързите рефлекси и адекватни реакции с мишката по време на битка ще са също толкова важни, колкото и разговорите с различните персонажи, и решаването на загадките. Накратко King's Quest: Mask of Eternity е представител на нова порода игри, като дизайнерите и програмистите от Sierra са се опитали да подберат всичко най-добро от отделните жанрове.

Това е първата игра от поредицата King's Quest, в която главният герой не е от кралската фамилия на Daventry. Вие ще играете ролята на Connor - младеж, принуден от обстоятелствата да се впусне в опасно приключение, целящо спасяването на Daventry от свръхестественото създание Lucreto. Нещо като паднал ангел, той е водач на Archons, магическа раса, обитаваща Царството на Слънцето. Поради незнайни причини Lucreto праща гигантско огнено кълбо (fireball) и разбива магическата Маска на Вечността, която направлява Реда, Светлината и Истината. Connor трябва да премине през седем свята, за да открие петте къса от Маската. Гответе се за часове приключения: графично впечатляващата вселена на Mask of Eternity е огромен. От Sierra твърдят, че всеки от седемте свята ще предлага около 20 часа силни преживявания. Огромните им размери ще си проличат върху магическата карта. Докато обикаляте, нови и нови неща ще се отбелязват на нея и ще останете изумен от предоставящата ви се гледка: Измерението на Смъртта; арктическите Замръзнали Покрайнини с огромните и всяващи ужас снежни човеци; и подобното на Египет Царство на Слънцето. Всяко едно от тези екзотични места ще има собствени 3D полигонни създания, както добри, така и лоши, с такива хващащи ухото имена, като Swamp Witch, Sylph и Snowmane.

Като начало ще тръгнете от земята на Connor, Кралство Daventry. Изглежда, че Connor е един от малцината непревърнати в статуи от черната магия на Lucreto. Оставен без пари, без оръжие и броня, незнаещ какво става около него, младият герой се впуска в приключението. Той разговаря с единствения друг оцелял жител на кралството - премалелият от уплаха местен маг, който му заръчва да намери изгубените парчета от Маската. Той ви дава и няколко съвета за местонахождението на малка брадвичка, необходима ви за решаване на първата загадка. Изпипаните анимации по време на играта ще ви насочват във вярната посока, ще ви подсказват как да преминете през определени препятствия и кои предмети ще ви трябват за решаването на някои загадки. Ще трябва да обръщате внимание и на коментарите на Connor, както и на предметите и случките, които той отбелязва. Ако например гарга заграчи по вас и след това отлети в някаква посока, хубаво би било да я последвате. А ако чуете Connor да казва "Какви странни символи" това трябва да ви подскаже да ги поразгледате.

За старата генерация куестаджии е предвидена опция "getting started", с която да се запознаят с интерфейса и управлението на Connor, за да навлязат безпроблемно в новия first- и third-person свят на King's Quest . Така например при срещата с първото враждебно настроено създание ще се появи меню, което ще ви подскаже как да извадите оръжието и как да се биете. Когато за пръв път стигнете до скала, по която да трябва да се катерите или до лост, който да трябва да дръпнете, отново ще се появи меню, което ще ви даде необходимите инструкции. Освен подсказки от гореспоменатия тип, ще виждате и



предупредителни съобщения. Ако се опитате да влезете в църковното гробище, ще бъдете информирани, че не е препоръчително да се мотаете наоколо докато не достигнете до поне пето ниво опит. След известно странстване и няколко тежки битки, постепенно ще понатрупате нужния ви опит. А това ще ви е от голяма полза, тъй като веднъж влезли в гробището, ще бъдете поздравени от комисията по посрещането, съставена изцяло от зомбита. А те както всички знаят, не са от най-добронамерените създания, в който и да било свят.

Още отсега ви предупреждавам: Daventry не е селцето на смърфовете. Въпреки, че това е "въвеждащото" ниво в играта, това няма да попречи на скитащите гадини да ви нападат и убиват - нещо, което няма да видите в старите игри от серията. Трансформацията ви от странстващ авантюрист в безстрашен герой трябва да стане своевременно: околностите са пълни със Spriggens, а вие имате само една кама (естествено, ако си я намерите).

За разлика от старите King's Quest-ове, чудовищата като Skeletons, Gryphons, Zombies, Scavenger Slime и др. напускат земното царство по-доста зрелищен начин. Може да ви се повдигне (макар че се съмнявам, щом като четете списание като това), след като видите как умира някой Spriggen. Кръвта, която ще повръща докато пада на колене и се гърчи, преди де предаде богу дух, ще бъде вашата награда за победата ви над него.

Битките ще се провеждат в подобен на Diablo стил: вадите оръжието или избирате

коя магия ще използвате, и посочвате с мишката врага, който искате да нападнете. По трудното в случая е разполагането на Connor и камерата в подходящо местоположение, което да е оптимално за дадената ситуация. Няма да е много приятно да завиете зад някой ъгъл и да установите, че сте попаднал на засада, която бихте избегнали, ако бяхте правилно позиционирали гледната си точка.

С течение на играта ще се екипирате с нови и по-мощни оръжия и магически предмети. Ще имате възможност да избирате между чук, боздуган, меч или някое друго подобно за близък бой оръжие, както и лък за далечен обстрел. Най-често тези неща ще ги взимате от повалените от вас врагове. По време на скитанията ви ще намерите и четири вида отвари - магическа броня, лекуване, невидимост и супер сила. За да възстановявате живота си, ще трябва да се възползвате от различните възможности, предоставени от играта - гъби, кристали, светена вода и най-мощния лечебен магически предмет - елексира на живота. А що се отнася до абсолютната противоположност - инструментите за убиване, ще можете да се възползвате и от някои магически такива, като огнени стрели, които ще превръщат враговете ви в живи факли; леден арбалет за замразяване на противника; и огнения меч, които е единственият ви шанс срещу двуглавия дракон, чиито глави веднага се регенерират, ако бъдат отрязани, с което и да е друго оръжие. Като ролев уклон може да се отбележи и факта, че колкото повече опит сте натрупали, толкова по-мощно ще е действието на магическите предмети и оръжия.

Обърнато е голямо внимание на атмосферата на играта, като почти всичко ще ви напомня, че вие сте в приказен свят. Една от задачите ви е да върнете рогът на еднорог, откраднат от Блатна Вещица. Господарят на Смъртта ще ви даде ключа към Вратите на Живота, за да можете да преминете през Реката на Смъртта в Царството на Слънцето. Дори ще видите Graham и Valanice - само че под формата на статуи. В крайна сметка ще използвате и запазената марка на поредицата - Магическото Огледало.

Дотук разяснихме екшън елементите на играта. Но освен тях, ще се натъкнете и на доста загадки. Ще трябва да изпълнявате мисии, в които да намирате определени артефакти, които са част от дадено заклинание или пък са необходими, за да решите някоя загадка. Но ще има и задачи, които ще изпробват рефлексите ви, подобно на тези в Tomb Raider. Пригответе се да отваряте заключени врати, да се катерите по стени, да висите по въжета, да преминете през пропаст, скачайки от плоча на плоча и др. За тези, който не са много по екшъна, е предвиден "cheat mode", който ще разкрива най-подходящото решение. Но това ще бъде за сметка на точките ви опит.

Макар и игра от поредицата King's Quest: Mask of Eternity е доста различна от последната игра от серията - The Princeless Bride. В нея Valanice и Rosella звучаха като модерни американци. В най-новата версия на играта персонажите ще използват формалния стар английски език. Често ще срещате изрази от рода на "Alas, fair maid" и "Tis beyond my reach". Играта е доста по-мрачна, по-жестока, и доста по-сериозна от предшествениците си.

На този етап от развитието си, Mask of Eternity има своите положителни и отрицателни страни. Този й вид определено е по-драматичен и вълнуващ; от друга страна боравенето с клавиатурата и мишката за управлението на Connor и настройката на камерата могат да се окажат непосилни за доста играчи. Засега липсва и списък с текущите куестове, което също доста може да ни отежни положението.

Sierra очевидно смятат, че по-мрачният и сериозен Daventry е това, което почитателите на поредицата очакват в днешно време. Но дали това е така? От една страна екшън елементите може да привлекат почитатели на този жанр в света на фентъзи-приключенията. От друга страна, обаче, това може да разочарова и да отблъсне старите фенове на поредицата. С Mask of Eternity - последната от серията King's Quest - поредицата ще се настани във великолепния свят на славните 3D екшъни. Или ще умре като уморен герой от далечното минало.

Whisper

системни изисквания

Минимални изисквания:	Оптимални изисквания:
Pentuim 166 Mhz	Pentuim II 266 Mhz
Windows 95/98	-
RAM - 32 Mb	RAM - 64 Mb
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD 400Mb	400Mb-
DirectX Bugeo карта	3Dfx/D3D ускорител
DirectX 16-bit звукова карта	-

производител / разпространител

Sierra Studios Sierra Studios

Искам да започна статията с едно откровение: До момента, в който решихме да пишем за Caesar III дори и не бях виждал нещо от предишните две версии на играта. Реших да попълня това бяло петно и да се потопя в ретрото на ранните икономически RTS-и. Това, с което се сблъсках едва не ме отказа, помислих си: "Мамка му, ако в този брой излезе дори и само един ред за тая отврат ще се прекръстя на Prisoner". След този импулсивен изблик на раздразнителност, единствено и само мисълта за очевидната ми разглезеност от съвременните стратегии, ме накара да продължа с играта.

Няма да се спирам подробно на впечатленията си, само ще изразя личното си (подчертавам) мнение: Времето тече само в една посока и развитието на компютърните игри би трябвало да я следва. Caesar III само затвърди позицията ми. Какво имам предвид ще разбереш по-нататък. Макар да не отричам факта, че съществуват прекрасни стари игри, замислени по брилянтен начин, които и до днес ме изпълват с възхита и носталгичен трепет - с все по-голямо нежелание ще играя коя да е от тях. На причините няма да се спирам. Все пак Caesar II доста ме заинтригува, поне достатъчно, за да отхвърля първоначалната си нагласа и да изчакам третата "серия". Фактът, че в момента пиша тази статия, мисля е достатъчно показателен за мнението ми за Caesar III. И така нека се взрем в бъдещето, което Sierra са отредили на древен Рим.

"Не съм тук, за да погреба Цезар, а за да го възнаградя" (Уйлям Шекспир)

Ти си губернаторът на провинцията и сандалите ти шляпат ѝ по паважните камъни, докато бързаш към Форума. Внезапно надушваш мирис на дим, и очите ти се насълзяват от попадналите в тях парченца пепел, раздухвани от разлудувалият се вятър. Докато се питаш, коя ли разсеяна патка пак си е загорила вечерята, и се усмихваш на евентуалната реакция на съпругът ѝ, усещаш как кръвта ти бавно се оттегля от лицето - картината, на обхванат от пламъци обширен район, те кара да се смръзнеш. За кой ли път вече се питаш какъв ли дявол те е накарал да се захванеш с тази работа, и защо усилията ти за просперитет така и не дават очакваните резултати. М-да-а, прекалено дълго отлага строежа на префектура наблизо! Направо не ти се мисли, с какво ще плащаш на префектите-пожарникари, след като кладенчето, от което текат така необходимите денарии е съвсем пресъхнало. Крайно раздразнен от явно проваленте си планове за приятно прекарване в любимата ложа над гладиаторската арена, сипещ проклятия, ускоряваш ход. Сигурен си, че в скоро време ще хвърчат глави и отправяш безмълвна молитва към боговете една от тях да не е твоята. Мимоходом се сещаш, че е и крайно време да съградиш храма на Нептун - само неговия гняв ти липсва сега, когато търговската ти флота пътува към Капуа... Още преди да ги видиш, ги чуваш - яростта на подивялата тълпа в алеята по-долу се стоварва на талази върху сетивата ти: "Долу губернатора... искаме повече забавления... по-големи заплати... храна, вода... долу, долу..." и още, и още... Лозунги, претенции, искания - чуваш ги и в съня си. Най-после стигаш до Форума. Ако не друго, той поне предлага сигурно убежище от пожари, разярени тълпи, вражески войски и всички останали кошмари в живота ти. Отдъхваш си. Напоследък не се чувстваш особено комфортно в кожата на "Великия" губернатор на града и на цялата околна провинция. Вместо това нещо все по-често започва да ти стяга сърцето. Я да видим сега-а, колко ли станаха...като че ли пет?... Да, пет! Е ,това вече е лошо... Пета поредна година "забравяш" да изпратиш щедър дар на "скъпия" (вече не си спомняш колко точно скъп ти излиза - 11 378, а дали пък не бяха 12 345 денара) император за рожденият му ден. Проблемите с паметта в скоро време ще ти докарат от онзи особен вид главоболие, от което може да те освободи единствено палачът. Въздъхваш тежко. Внезапно краката ти омекват. Замръзваш. И това ако не е съвпадение?! От онези, които толкова ненавиждаш - когато страхове и действителност се слеят в една гротескна метафора на живота. Доплаква ти се (не от умиление) от гледката на строените и прицелващи се точно в теб императорски войници.

Така е - докато едни забравят, други помнят. За жалост Цезар явно е от последните и съвсем не е забравил, че ти си забравил. С ужас осъзнаваш, че с кариерата ти на губернатор е свършено. Е, поне кариерата ти на храна за лъвове може да започне всеки момент...

Това е печалната развръзка на една печално зле проведена мисия. Ариведерчи, Roma!!! Ако ти ,приятелю/ко, си измежду онези, които са играли някога Caesar II, новото издание няма да те изненада с нещо революционно. Caesar III не е някаква новаторска бомба, той е по-скоро еволюирал през годините,

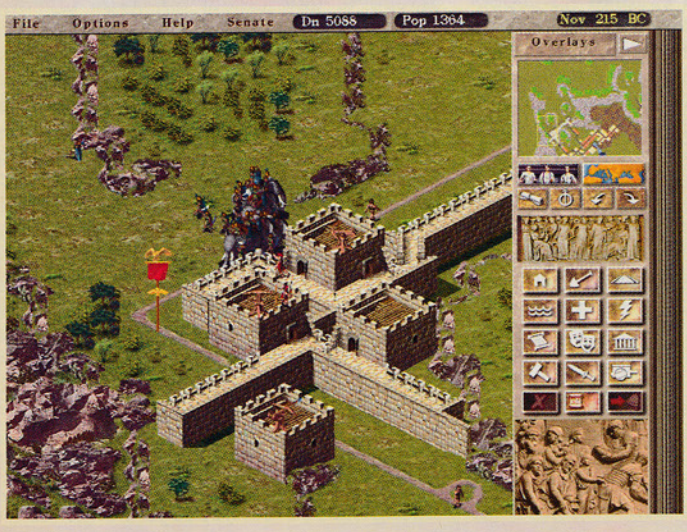
SIERRA STUDIOS

за да се завърне днес излъскан до блясък в цялото си величие. Въпреки това почитателите на играта ще могат да видят и някои нови неща, но за това по-нататък. Целта е същата - целиш се право във върха - ти ще си новият Цезар, ако разбира се, се справиш успешно с кампаниите. Както вече стана ясно, Caesar III е икономическа стратегия в реално време, но не са забравени и битките. Основната ти задача е да се грижиш за развитието на поверения ти град и прилежащата му провинция, да задоволяваш нуждите на масите от работни места, храна, вода, забавления, зрелища. От теб зависи ръстът на икономиката, занаятите, търговията, културата. От теб зависи ВСИЧКО!!! От справянето ти с периодичните чумни епидемии до навременното изпращане на данъка на императора, и отблъскването на варварските нашествия. Просперитета на града и провинцията обаче стои над всичко.

Както в повечето игри от подобен род и тук от решаващо значение е архитектурният план на метрополиса, който изграждаш. От правилното и равномерно разпределение на сградите зависи в значителна степен благоденствието на гражданите, процъфтяването на занаятите и ефективността на търговията. По-добре е да обърнеш внимание на последното изречение! Няколко прости примерчета: ако водните резервоари са твърде отдалечени от жилищните сгради хората ще страдат от липсата на прясна вода, прекалената им близост обаче ще оказва негативно влияние, същото важи и за пазарите - при отдалеченост ще се появи недостиг на храна, но ако пък пазарът е непосредствено до квартала шумът ще пречи на спокойствието на жителите и районът скоро ще западне (достатъчно е пазарът да е отделен от къщите с път), да не говорим, че нивите ти остават пусти няма ли в близост заселници. Примери такива много, ето ти още: Форумът е важна сграда, благодарение на него ще събираш данъците и ще пълниш хазната, затова и трябва да се издига около всеки квартал, но отражението му върху заселниците е всякакво друго само не и позитивно - никой не обича бирниците. По подобен начин стои въпроса с комплексите за забавления (театри, актьорски колонии, колизеуми и др.), с префектурите, чиито служители - префектите се грижат за реда, изпълнявайки ролята на древна полиция (внимавай с префектурите - те са много важни и трябва да присъстват достатъчно равномерно из целия град).

Половината от играта се състои в това да преценяш правилно, кое колко близо да е и обратно. Тя твърде често ще те поставя пред избора да избереш по-малката от двете злини и в това се крие голяма част от очарованието и проклятието ѝ, защото тук се корени причината за ядовете, които ще береш. Имай предвид, че потребностите на населението не се изчерпват само със задоволяване на непосредствените му битови нужди. Твоите поданици ще бъдат достатъчно капризни, за да те затрупат с изисквания - погрижи се за забавленията им като построиш театри и амфитеатри. Римлянинте обичат кървавите зрелища - осигури им ги - Колизеумът, гладиаторското училище и зверилникът с лъвове ще свършат идеална работа. Основното изискване за повишен жизнен стандарт, а от там и за ръст в популацията е развитието на духовната сфера и религиите, както и изящният градски интериор (в този смисъл фонтаните, градинките, статуите и площадчетата помагат много). За целта е добре да разположиш в близост до кварталите храмове, където подопечните ти да уталожват религиозните си въжделения. Имай в предвид, че храмовете имат сравнително голям обхват - най-добре е да разположиш около един храм 2-3 квартала. Не те съветвам в никакъв случай да поставяш храмовете един до друг. Говорейки за просперитет и жизнен стандарт е задължително да отбележа благотворното влияние на училищата, академиите, библиотеките, болниците... Хубаво е да държиш сметка за това, че всяка сграда има определен периметър на действие, което ще рече, че само една библиотека например, няма да е достатъчна за сравнително разраснал се град, и че положението няма да се подобри ако построиш още една до нея. Справиш ли се със задачата да развиеш добре града си ще бъдеш възнаг-

раден/а с гледката на все по-красивото му архитектурно израстване. Може би доста често (поне в началото) ще се изправяш пред следния проблем - къщите и сградите ти не са пълни, а нови заселници не пристигат - скоро градът запада. Най-вероятната причина е небалансираният ти архитектурен план. Провери (при съветниците си) дали във възловия ти отрасъл - осигуряване на храна са заети достатъчно хора (това едва ли ще е така ако в близост до фермите няма къщи). Можеш да пренасочиш работна ръка от други сфери на производство и да преодолееш кризата. За да поддържаш града си в добро състояние, и за да го подобряваш, ще са ти необходими инженери - не ги забравяй. Те ще се грижат за текущите ремонти и "ъпгрейдите" на жилищата. Простите палатки на първите заселници скоро ще се превърнат в къщи, а пос-



ле и във вили. Във вилите живеят помалко хора (аристократи) - те не работят, но плащат огромни такси, освен това по този начин ще създадеш класата на привилегированите граждани - нещо, което Рим особено цени, а това директно се отразява върху реномето ти пред Цезаря. За да си лицеприятен на владетеля строй статуи в прослава на империята и по възможност заделяй от личните си пари, които спестяваш благодарение на заплатата и процента си от събраните такси за подаръци. Имай предвид, че ако натресеш до аристократите някакви мизерни селяци с техните неугледни палатки и това положение се запази подълго, т.е. не успееш да повишиш стандарта на последните, елитният ти квартал ще деградира.

Дори и Цезар не е последната инстанция. Древните жители на Апенините са взимали доста на сериозно астралната вселена, затова и в римския фолклор боговете с лопата да ги ринеш - за да повишиш рейтинга си, и за да спечелиш благоразположението на масите и боговете, е особено препоръчително да организираш фестивали в чест на безсмъртните. В противен случай рискът да се изправиш пред народното недоволство и праведния божи гняв нараства в геометрична прогресия с всеки изминат ден. За щастие в играта са застъпени само пет божества, но повярвай и те са напълно достатъчни, за да те докарат до най-чист изкристализирал дилириум. Ceres ще ти съсипе реколтата, Нептун ще потопи търговските ти кораби, Меркурий ще окраде складовете ти, Марс ще те дари с поражение в битка, а колкото до Венера - какво ли ще ти лепне тя - сещай се сам/а;). Ако ги поддържаш доволни, те ще ти помагат и ще правят хората ти щастливи. Щастливите хора са работливи хора!!! Марс например ще ти изпрати дух, който да пази границите ти от вражеско нападение. Паметен (поне за мен) ще си остане онзи случай, когато потейки се здраво над поредната кошмарна мисия на екрана излезе съобщение за нахлуването в провинцията на вражески племена (като че ли ми бяха малко останалите грижи). Варварите за тяхно съжаление, имаха лошия късмет да се появят в непосредствена близост до стадо кротки овчици, хрупащи необезпокоявано треволяк. Бързо отскочих до града, за да построя легионите и да ги изпратя за подобаващо посрещане. Само че нямаше срещу кого да ги изпращам. Що да видя - около стадото се въргаляха само скелети - никаква следа от жив враг. Изумях! Овцете ги бяха изяли. Нямаше никакво друго логично обяснение. Докато благославях боговете и дизайнерите на играта, че са ме дарили с такива кръвожадни овце, се чудех дали не са префасонирани мечки-стръвници и как да ги задържа по-далеч от града. Духът разбира се добре си беше свършил работата, но за това се сетих доста по-късно. Меркурий ще изрови скрити резерви в складовете ти, Венера ще увеличи популацията, а Нептун ще удвои доходите ти от търговията по море. Междувременно не допускай тъжната грешка на горепоменатия губернатор да забравяш задълженията си към Императора, защото ако боговете прощават, Цезарът никога не се поддава на подобна сантименталност и ще е добре да не забравяш, за да не ти се зарадват лъвовете. Някое дребно или пък едро подаръче, в зависимост от моментното състояние на хазната и степента на деградиралост на лакейската ти душица ще затвърди доброто мнение на господаря за теб. Не допускай отпускане нито за миг, чувал/а ли си оня стар и изтъркан лаф: "Миг невнимание - цял живот смърт". Никога, ама наистина НИКОГА не позволявай безработица в града. Като изключим неподготвеността ти за вражеско нападение, тя е най-краткия път до разрухата. Безработицата води веднага до рязко повишаване на криминогенния фактор - зачестяват палежите, стандарта на живот стремглаво се втурва надолу, а също и броя на популацията.

Основите на всяка империя са залети с кръв и се издигат върху костите на победния враг. От това правило изключения няма. Няколко думи за военните ти задачи: в някои мисии ще ти се наложи да смениш подрънкването на златото с това на оръжията и да смазваш вражеските нападения. За целта изграждаш казарми, фортове, военни академии (внимавай да не са в прекалена близост до населен район). Можеш да избираш типа войска, която да се обучава - пехота (легионери и копиеносци) и кавалерия. Ръководене на битката от твоя страна почти няма - просто кликваш върху войскаря, който носи знамето и посочваш къде искаш да се дислоцират войските или кого да нападнат. Проблем ще бъде ако врагът се появи, а ти нямаш върху кого да кликваш. Единствената ти надежда е местните префекти да се справят, но не те съветвам да разчиташ особено. Преди да се усетиш градът ти ще се превърне в руини и макар гледката да е доста ефектна - мигрената не ти мърда. Евентуално следва Load Game. Ако искаш това да ти се размине и имаш достатъчно пари, за да си го позволиш, се постарай да изградиш необходимите защитни съоръжения от рода на отбранителни стени, кули и особено балисти, за да могат бойните ти единици да посрещат врага, преди да е нахлул и изпотрошил с мъка изграденото. С изключителна сила това важи в случаите, когато вражеската армия пристигне удобно разположена на гърбовете на огромни слонове. Добре е, ако знаеш от къде ще те удари неприятелят, да разположиш войскови части извън града. За целта ще разполагаш с единици, които да командваш в реално време, карайки ги да проучват територии. Тази част от системата за военна отбрана бе само загатната в предишната версия на играта, но сега вече вместо да даваш поотделно команди на всеки войник, (както е при повечето RTS игри), просто ще издаваш заповед на командира на дадената войскова част (онзи със знамето), с указания къде да се придвижи и какво да предприеме. От голямо значение за успех в битката е тренираността (академии), духът и морала на войниците (тук Марс си казва тежката дума) и общото им състояние (глад, жажда). Осведомявай се периодично за пот-

IERRA

ребностите им и ги задоволявай. Въпреки, че битките в Caesar III не са под твоя пряк контрол, все пак не липсва известен стратегически елемент. От опит мога да ви подскажа, че най-добрият начин за разполагане на войската според мен е следният: В средата - две редици копиеносци, а по фланговете - легионери и кавалерия (тук е мястото да вметна, че можеш да избираш бойния ред на отделните формирования, като кликнеш с десния бутон върху капитана). Когато те нападне врагът много скоро се оказва обкръжен и безостатъчно изклан.

Някога светът е бил добро място за живеене, за съжаление точно тогава са се появили търговците. А след тях и парите. Винаги съм смятал така. Дали хората са били по-щастливи само с това, което ги заобикаля, в пълно неведение за останалия свят, и какъв ли път е щяло да поеме човечеството лишено от финикийската концепция, е тема твърде обширна, и едва ли тук е мястото за подобни философски размисли. Поважното е, че ти си губернаторът и имаш крещяща нужда от пари, а няма по-бърз начин за трупането им от Търговията! Едно наистина сериозно перо в потока от звънтящо злато, който се влива в хазната. Може да се осъществява по суша и море. Добре е при първа възможност да отвориш търговските пътища (ще трябва да се изръсиш естествено). За целта кликни върху иконката с имперската карта и там ще видиш с кои градове можеш да установиш търговски взаимоотношения, и какво те купуват и продават. В случай, че имат нужда от нещо, което си в състояние да им осигуриш, не се колебай. Покрай тая далавера освен да се обогатяваш, ще успееш и да си доставяш това, което ти е необходимо, но нямаш възможност да произвеждаш. Алъш-веришът върви и в друга посока - купуваш евтино от едно място, продаваш скъпо на друго. Маркетинг от най-чиста проба. Ако търговията ще се осъществява по море ще имаш нужда от Dock. Тогава стоките се откарват от склада до пристанището и чакат корабите, които да ги натоварят и отнесат. Макар процедурата да изглежда малко тежка и тромава, уверявам ви, че (ако Нептун е благосклонен) златото ще потече като река.

Какво е новото? Първо: Caesar III, предоставя достъп до нови индустрии - обработка на глина и камъни, грънчарство и други, както и различни структури като военна академия, форт, отбранителни съоръжения. Най-голямата промяна обаче, се състои в сливането на картите на града, провицията и екранът на битките в една обща карта - напълно в духа на новите стратегии. Няма да ти е необходимо повече да се прехвърляш от един екран на друг, за да управляваш владенията си. Картата е достатъчно голяма, за да получиш прекрасна визуална представа за града, отбранителните му съоръжения и съседните ферми, като все пак е оставена възможността за изненада при нахлуването на вражески армии.

Графиката. Една от най-добрите, които съм виждал за подобен род игри. Сградите, теренът, хората и животните са брилянтно 3D анимирани и представени с наистина респектираща детайлност и прецизност, но в днешно време това не е вече кой знае каква рядкост. Добро впечатление прави лекотата и плавността в движенията. Все пак Caesar III ти предоставя възможността да построиш града на мечтите си и повярвайте той кипи от собствен уникален живот. Добре проектираният и просперираш град представлява вълнуваща гледка, надявам се и ти да й се насладиш някой ден. Освен това играта е обогатена и от някои персонажи (споменатите вече овце например), които внасят допълнителен чар, колорит и чувство за автентичност. Лично аз бях особено очарован от веселите магарета, с които търговците пристигаха в града, но нищо чудно мотивите за тази симпатия да се коренят в нещо съвсем друго. Възможността да въртиш перспективата, ти позволява да огледаш владенията си от всички посоки и наистина много улеснява застрояването.

Интерфейсът. Много, много хубави думи могат да се кажат за него, още повече, че значително допринася за добрия Gameplay. Сравнението между CaesarIII и предната версия в този показател е като сравняването между комбайн "Колос" производство 69 година и Порше последен модел. Невъзможно ми е да го нарека "интуитивен" - не би и могъл да бъде такъв, но визуално е организиран прекрасно. Можеш да получиш информация за състоянието на даден квартал просто като кликнеш върху него, същото важи и за всяка сграда в града или за някой от жителите. От централното меню (бутона Overlays) разположено на екрана имаш възможността да провериш дали някъде се чувства липсата примерно на медицинско обслужване, културни средища, водоизточници, религиозни храмове, учебни заведения, забавления и пр. В случай, че съществува необходимост от дадена сграда, за да се задоволят определени нужди ще можеш да реагираш адекватно и своевременно. Тук е мястото да те посъветвам да не наблъскваш постройките една до друга в началото на играта - с развитието си тя ще изисква от теб застрояването в близост до жилищните райони най-различни сгради, които влияят благоприятно върху развитието им. От

същия този бутон (Overlays) в контролния панел ще научиш и кои са рисковите райони, застрашени от възникване на пожар, от бум на престъпността и всякакви други проблеми. Пак чрез него ще организираш фестивалите и търговията си и ще изпращаш данъците и подаръците си на императора. Иконката (Advisor), чрез която се срещаш със съветниците си ще те пренася на отделни екрани, където да получиш изчерпателна информация за всичко, което те интересува.

Мултиплеър. Ще бъда кратък и ще събера всичко за него в две думи: Такъв липсва. Както и предишната версия, така и сегашната с гордост е обявена от създателите си за " single player " игра. Дано мъжествеността (респективно женствеността) им да не е колкото гордостта.

Gameplay и AI. Трудно е да се дават оценки за изкуствен интелект в игри като тази, където, имайки в предвид относителната статичност (за разлика от 3D екшъните и RTS-ите от рода на StarCraft) в развитието на играта, изискването алгоритъмът да е особено гъвкав отпада. Игри като Caesar са праволинейни и не предоставят много варианти за действие и развитие (макар че като поиграх играта върху последното изречение доста може да се поспори). Това, което мога да кажа е, че играта е трудна, изисква логическо мислене, правилна преценка на терена и дори бързи реакции. Необходимостта да съобразяваш твърде много неща и смяната на тактиката на императорските легиони, след като веднъж си спечелил битка срещу тях ме кара да фаворизирам Caesar III на едно от първите места в този показател. Едно от нещата, които ми направиха силно впечатление е начинът, по който в играта се намесва капризният (подчертавам) характер и природа на непростосмъртните. Визирам Цезаря и боговете. Да поддържаш рейтинга си (Favor) пред тях е относително лесно стига да не забравяш да пращаш данъците и подаръците си навреме (колкото по-навреме, толкова по-добре), да строиш храмове, и да организираш фестивали. Ако не дай си Боже обаче, допуснеш гневът им да се акумулира и развихри, става страшно. Омилостивяването им е меко казано мъчно - не помагат ни храмове, ни фестивали, ни подаръци, ни дявол. Боговете пак са лесни, Цезар обаче е такава мръсна гад, че съм го намразил и в червата. В мисията, на която съм в момента, само в рамките на пет минути, без да се усетя Favor-а ми падна от 90 на 5. Последва ултиматум със срок от 12 месеца да го кача на 35 иначе... Опитах всичко - пращах подаръци всеки месец - ядец. От 10 нагоре не мръднах. Копелето ми прати легионите. Ако това ти се случи и на теб, при положение, че имаш силни армии - не се отказвай. До момента съм го разбил на три пъти и всеки следващ път императорът ставаше все по-бесен, но за сметка на това и Favor-а ми по необясними за мен причини се покачваше. На този етап е на 50, Цезар е мирен (дори и данъци не ще) и само 700 жители ме делят от завършване на нивото. От всичко написано досега надявам се е станало ясно - да се играе Caesar III е истинско удоволствие и дори фактът, че вече цяло денонощие си късам нервите с тази скапана мисия не е в състояние да ме разколебае. "Без болка няма победа", така че борбата ще продължи и след приключването на статията. Макар, преди никъде да не се спрях на този аспект от играта, ще спомена 2-3 думи и за звука тъй като според мен е важен за Gameplay-а. Нищо революционно. Дори не е 3D (за разлика от Tzar например, където Юлиян е сътворил малки чудеса), но определено покрива високия стандарт на играта. Градът е наситен с шумна глъч - веселите детски гласове, звънкия женски смях, подвикванията на кварталните търговци, сухата кашлица на някой болен, игривия плисък на водата във фонтаните и многобройните производствени шумове, ще те потопят в атмосферата на отминалата епоха, за да те направят съпричастен/на с битието на хората. Каквато и да е една игра, каквато и графика да има, колкото и невероятен да е Интерфейсът, винаги показателите за AI и Gameplay са тези, които са определящи за това дали си струва да я играеш. Естествено - съзнавам, че Gameplay-а е комплексаен показател, но балансът между отделните му компоненти е именно това, което в повечето случаи го прави добър или лош. Ако играта е тъпа и безидейна и най-великата графика и интерфейс не могат да я спасят, обратно - непретенциозна игра неблестяща с нещо кой знае какво в техническо и графично отношение, но с прекрасен сюжет и оригинални идеи, в повечето случаи е носител на изключителна наслада. А когато всичко положително е накуп тогава се ражда шедьовър.

Разбира се, не съществува игра, за която човек да каже: "Е, това е - няма какво повече да се желае" и Caesar III не прави това изключение. Дълбоко убеден съм обаче в едно - когато я играеш, в промеждутъците на сляпа ярост, ти страшно, наистина, страшно ще се кефиш и това е единственото, което мога и искам да кажа!

Freeman

Системни изисквания

Минимални изисквания:	Ние тествахме на:
Pentuim 90 Mhz	AMD K6 - 233 Mhz
RAM - 16 Mb	RAM - 32 Mb
4xCD-ROM	24xCD-ROM
HDD - 150 Mb	HDD - 250 Mb
PCI VideoCard - 1 Mb	Millenium II - 4 Mb

Оценки

Графика	9
Звук	8
Интерфейс	9,5
Искуствен интелект	8,5
GamePlay	9,5
Мултиплеър	-

Производител: Impressions

Разпространител: Sierra Studios

SIERRA

DUNE 2000

Ах, магията на стратегическите игри (или проклятието им - зависи от гледната точка). Всеки от нас е попадал в един или друг момент (или за цял живот) под нейното /неговото влияние. А всичко започна в далечната 1993 година. Тогава на бял свят излезе Играта. Ако все още се чудите за името, ще ви дам нишан - в играта няма жив орк, и в името не фигурира думата "Conquer". Става въпрос за Dune 2, прадядото (бабата, лелята, вуйчото ....) на стратегиите в реално време. Базирана е на класиката "Дюн" на Франк Хърбърт. Когато това заглавие се появи на

пазара, едва ли някои очакваше революцията, която се зараждаше в света на игрите. Westwood приложиха за пръв път в света интерфейс и gameplay, които могат да се охарактеризират като игралния вариант на ритник по меките места. Започна нова ера в игралния микросвят и тогавашните безапелационни лидери - приключенията и ролевите игри, макар и не без бой, бавно отстъпваха лидерските позиции. Между другото тяхното положение (на куестовете и ролевите игри де) съвсем "посивя" след появата на прародителя на душегубките - Wolfenstein на iD Software. Началото на строй-строй-строй/ела-в-центъра-на-картата-и-се-бий бе поставено. Всичко друго е просто имитация, доста често бая бледа.

Сега, пет години по-късно, Westwood предлага на играчите залък минало с Dune 2000 - играта, която трябваше да обнови Dune 2 като за 1998, а защо не и като за 2000 година, както би заключил някой от заглавието. В този ред на мисли новата реинкарнация на Дюн би трябвало да се казва Dune 1996. А защо, ще разберете от следващите редове.

Като начало, искам да отбележа огромното предимство, с което тази игра тръгва пред конкуренцията - фабулата. Заимствана до голяма степен от безсмъртната творба на Франк Хърбърт, историята в играта е едно от малкото положителни черти на Dune 2000. Книгата бе забележително произведение с невероятен сценарии, който дори успя да превърне тричасовият филм (Стинг, Кайл Маклоклън) на Дейвид Линч с едноименно заглавие в сложна главоблъсканица за всички, които не бяха чели произведението. Враждуващите родове на Атрейдите (горди и благородни), Харконите (жестоки на n-та степен) и Ордосите (подмолни и безчувствени) са окупирали бруталната, безводна планета Аракис, известна като Дюн. Единствената причина те да са там е меланжът - подправката, която отваря вратите към пътешествия между звездите, и която се намира само на този пустинен свят. И трите раси са натрапници в света на местното население, т.нар. Свободни - независим и горд народ, изключително умел в нападенията и камуфлажа, и твърдо решен да се отърве от натрапниците. А, май забравих да спомена най-видния представител на местната фауна - гигантския пясъчен червей. Той също допринася за "екшъна" в играта.

Между другото, който не е чел книгата, нека си направи труда да я потърси - няма да съжалява. Същото важи и за филма, но в тази последователност.

Обратно към играта. Като оставим на страна факта, че тук имате три различни раси за управление, играта е точно копие на Comand&Conquer: Red Alert, само че на кафяв фон. Трите раси се отличават доста една от друга; различия има и в цените на отделните единици, и в началните средства при започване на мисиите. Анимациите също са строго определени от вида на расата, с която играете. А сега лошите новини - отделните видове войски са еднакви за всички. Едва към края ще можете да се възползвате от специфичните за расата единици, но те не могат да развалят картината на безпрецедентна монотонност и сивота, която цари в

играта. Няма да намерите и следа от новостите в жанра - никакви 3D терени, никакви обходни точки (казано по друг начин waypoints), липса на възможност да зададете производство на повече от една единица, почти никаква разлика между бойните единици - с две думи нищо ново. Държа да отбележа, че в контекста на Dune 2000, думата "ново" се използва в смисъл "след 1996 година".

Всъщност, това което отличава Dune 2000 от другите стратегии в реално време, са пясъчните червеи. Тези огромни създания са в състояние да погълнат и най-голямата единица, и са доста

трудни за убиване (а ако някои ви каже, че е невъзможно да бъдат убити, можете спокойно да

го заплюете). Единственото спасение от тези гадини е твърдата повърхност, което автоматично ограничава размерите на базата ви, тъй като скалистите образувания са към - не забравяйте, че Аракис е пустинна планета! Не че на мен ми се наложи, в която и да е от мисиите да строя втора база, но това е отделен въпрос.

Да се върнем към червеите. Тях ги привличат битките и добиването на подправката. Това автоматично значи да сте нащрек по време на ме-

ле, за да не се окаже, че печелите битката само за да бъдат погълнати единиците ви от огромните твари. Но по-голямо внимание ще трябва да обръщате на Harvester-ите ви (казвахме им комбайни), защото те са най-застрашени от набезите на "червите". Поради изключителната им тромавост те стават лесни жертви на господарите на пустинята, затова винаги ги дръжте под око. Хубавото е, че ще можете да следите движението на червея през пясъците, било по подвижната пясъчната вълна, било по статичното електричество, освобождавано при движението му.

Графиката на играта е реверанс на Westwood към направилата ги известни, Dune 2. Ако не усетихте сарказма, нека го кажа по-така - УЖАС!

Едва ли някой може да обясни подобна аномалия в края на 1998 година, след като бял свят видяха игри като Dark Colony, Dark Reign, Age of Empires, Total Annihilation, StarCraft. Мое лично мнение е (а и не само мое), че ако Dune 2000 бе излязла преди две години, сигурно щеше да пожъне заслужен успех, но да пуснеш в днешно време толкова постна стратегия е меко казано нелепо. Дребните фигурки с неясни контури може и да се нравеха някому преди няколко години, но днес могат да предизвикат само съжаление. Сградите са доста невзрачни, бойните единици много успешно успяват да не се набиват на очи, а терена е просто зле. От визуален аспект най-хубавото нещо в играта са анимациите между отделните мисии. Представени в FMV (Full Motion Video), те са един-

ствената причина да продължа да играя след първите една-две мисии. Професионалните артисти, наети за снимането на филмовите откъси, са си свършили работата доста по-добре от дизайнерите и програмистите от Westwood. Особено впечатление правят ментатите на отделните родове. В ролята на атреидския ментат е всекиму известният John Rhys-Davis (Индиана Джоунс и мн. др.). Харконският ментат прилича на прясно ексхумиран труп, какъвто си е всъщност, а този на Ордосите е андроид, даващ ви нареждания с толкова любов и топлина, както само една машина може: "Унищожи врага - това е целта ти. Пази се от червеите - това е съвет. Ще умреш ако се провалиш - това е заплаха." Сладур!

Интерфейсът на играта е доста демоде. Единствената му силна страна е, че можете да маркирате и да водите неограничен брой единици. Но това е всичко. Доста неприятно впечатление създават производствените менюта. Като оставим настрана липсата на възможност да пуснете няколко последователни производства за изпълнение, страшно дразнещо бе безсилието, пред което се изправяте ако сбъркате при строежа на сгради. Да речем, че искате да построите Refinery, за да ускорите добива на подправка. В бързината обаче сте избрали Heavy Factory (те страшно много си приличат на производственото меню). И ако не се усетите овреме, когато получите съобщението, че сградата е готова, ще бъдете неприятно изненадан. Имате готова фабрика, а ви трябва рафинерия. Но фаб-

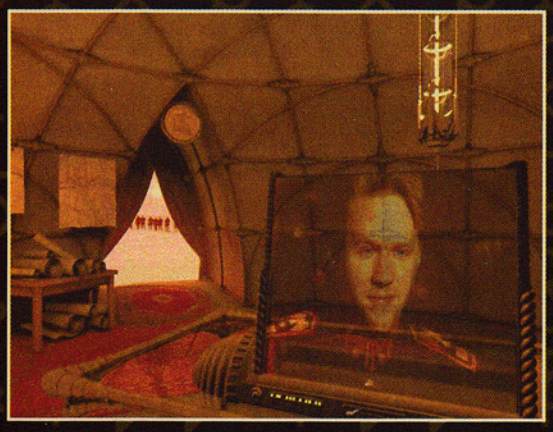
риката също ще ви потрябва, затова решавате да пуснете наново да се строи рафинерия, а да запазите вече приготвената сграда за когато потрябва. Е да, ама не става. Ще трябва да откажете фабриката, за да можете да започнете рафинерията и цялото време, през което сте чакали (а то

Westwood STUDIOS

не е никак малко) отива залудо. Още по-неприятният вариант, който се случва доста често, е да построиш сграда, и да установиш, че бетонните плочи, нужни за основа, не достигат. Тогава вече майка плаче. Май забравих да ви кажа за плочите. Поради жестоките условия на планетата, всички сгради трябва да се строят върху бетонни основи. Те не са задължителни, но ако не строите върху тях ще трябва доста често да си ремонтирате постройките. Има още какво да се каже, но смятам че гореспоменатото е достатъчно, за да добиете представа за нещата. А що се отнася до управлението на единиците, то е сведено до най-простите действия - Guard и Retreat. Доста тъпичко, а?

По отношение на gameplay може

много малко да се каже. Силната фабула не е редно да се изтъква като предимство, тъй като това е римейк на вече излязла игра. Тоталното еднообразие в единиците и в мисиите е предпоставка за сериозно изопване на лицевите ви мускули при поредната прозявка. Освен трите кампании, нямате кой знае какъв избор. Може да изиграете някоя карта срещу компютърни опоненти, нещо като multiplayer, като си изберете броя на противниците - от 1 до 5. А като споменах multiplay би било хубаво да кажа няколко думи и за него. Да, ама не мога. Просто уравниловката на единици и сгради е толкова депресираща, че няма да изтраете и една игра. Единственото



нещо, което прави мрежовата игра малко по-интересна е т.нар. "thumper", който представлява устройство, издаващо ритмични звуци и служещо за привличане на червеи. С него можете да поднесете "горчив миш-маш на противника."

Музиката и звуковите ефекти в играта са около и под средното ниво. Получаването на едни и същи отговори от отделните единици всеки път, когато ги избирате, и повтарящият се музикален фон са нещо, на което вече сме се наслушали. Експлозиите и другите звукови FX не са най-доброто, което може да се направи. Отново идват на помощ анимациите между мисиите, които към доброто видео предлагат и добро музикално оформление.

Нищо добро не може да се каже и за изкуственият интелект на играта. Два огромни пропуска: предсказуем противник и доста калпав алгоритъм на придвижване. Играта може да се мине спокойно след като установите от коя посока идва врага (а той винаги идва от една и съща, просто не му хрумва, че може да смени маршрута); строите четири кули и оставяте един два танка, и няма да имате проблеми. Само от време на време ще трябва да ремонтирате кулите, за да не се сринат. А що се отнася до алгоритъма на движение, то той е до болка познатият ни от Command&Conquer. Това означава, че според изкуствения интелект на играта, най-краткото разстояние между две точки на картата може да бъде всичко друго, но не и права линия. Доста често ще ви се случва като пратите войската към определено, по-отдалечено място да позагубите някоя единица, залутала се из малкото препятствия по и без друго калпавия терен. Тук трябва да спомена и трудността на играта. Колкото по-напред сте в кампанията, толкова по-трудни стават мисиите. Но това е така, заради начина, по който са направени самите мисии, а не защото

компютъра е много умен. Накратко, играта не представлява никакво предизвикателство.

А сега да обобщя: ако сте почитател на Dune 2 и с нетърпение очаквахте Dune 2000, то сигурно въобще няма да обърнете внимание на гореизложеното. Предполагам, че има доста хора, които си спомнят с умиление за хита на 1993 и с нетърпение чакат да се докопат до новата му версия. Надявам се те да не останат разочаровани от това недоразумение. На всеки, който не е играл Dune 2, препоръчвам да види Dune 2000 (не пиратска, а оригиналната игра, защото там е силата) - все пак това е част от историята на игрите, при това доста важна част. Но ако търсите някоя нова стратегия, която да запълни времето ви, едва ли това ще бъде вашия избор. Westwood като начало нямаха идея да правят от Dune 2000 нещо ново, но чак пък толкова никой не е очаквал.

Whisper

системни изисквания

Минимални изисквания:	Ние тествахме:
Pentuim 120 Mhz	AMD K6 II 266 Mhz
Windows 95/98	Windows 95/98
RAM - 16 Mb	RAM - 64 Mb
HDD - 100 Mb	HDD - 100 Mb
4xCD-ROM	24xCD-ROM

производител / разпространител

Westwood — Westwood

оценки

Графика	5
Звук	5
Интерфейс	4
Искуствен интелект	3
GamePlay	4
Мултиплеър	5

SHOGO

Направо е невероятно как времето прави човека да изглежда глупав. В началото на тринадесети век тези, които са смятали, че земята се върти около слънцето са били смятани за идиоти. Към края на четиринадесети век хората приели този факт за чиста монета, но доста трудно могли да преглътнат мисълта, че Земята не е плоска, а кръгла. Макар и не в такава степен, ние, пишещите за игри трудови хора, имаме склонността към подобни ... издънки. Доста често влагаме толкова много емоции, вяра и надежда в някоя игра (естествено не без помощта на ловкият маркетингов отдел към съответната фирма-разпространител), че набързо обявяваме нейната богоподобност и неотразимост, само за да дойде следващият месец, когато откриваме нов месия. Не знам колко често ми се е случвало да прочета някъде, че игрите вече са достигнали до някакво неземно състояние, благодарение на новата 3D платформа, или че игрите никога вече няма да бъдат същите след прилагането на новата съставена-от-нищо-неговорещи-никому-думи технология, която е внедрена в новата версия на Direct3D. И всичко това при условие, че нещата коренно се променят само след няколко кратки седмици! Но (без да оправдавам себе си или братята по перо) такава е природата на тази индустрия - индустрия в която технологиите се развиват по-бързо от идеите. Единствено и само вие, играчите и наши читатели, сте крайният съдник за това колко добра или колко ужасна е дадена игра. А нашата работа е само да ви насочим, да положим носещите конструкции, върху които вие ще изградите вашият сън или кошмар. Та отсега искам да ви предупредя - имайте това наум, когато четете специализираните издания за игри, и най-вече това в ръцете ви. А сега - по същество

Преди няколко месеца, когато за пръв път обърнах по-сериозно внимание на Shogo: Mobile Armor Division, се замислих дали новият подход и свежите идеи на това заглавие към вече утвърден жанр ще го превърнат в оригинално творение или в поредното "паднало ангелче". За да започна с отговарянето на този въпрос бих искал да ви дам малко "вътрешна" информация за Monolith, за да придобиете представа кой стои зад този продукт. Създадената през 1995 година от седмина ентусиасти фирма е една от най-бързо развиващите се в бранша. Първото заглавие, излязло с името на компанията е Blood - игра, която за броени седмици се превърна в хит (350 000 изтеглени от Интернет копия на shareware версията само за три седмици). Начело на фирмата е един от най-уважаваните млади лъвове в игралният бизнес - Jason Hall. Брокер на 18 години, морски пехотинец, момче за всичко в Broderbund и Edmark, абсолютен шампион на Duke Nukem 3D - всички тези превъплъщения до голяма степен доизграждат образа на 26-годишния гений. За амбициозността и независимостта на Jason говори и факта, че в бизнес, в които повечето разработчици се задоволяват със слугуване на големите фирми, ръководената от него компания обяви предложения на две от най-големите имена в бизнеса - Microsoft и GT Interactive!

След като ви подплатихме с малко допълнителна информация можем да започваме. Shogo е 3D екшън приключение в стила на класическата японска анимация. Това е и първата игра, която използва новият Lithtech engine на Monolith. Но най-важното за нея е, че тя комбинира две игри в една: first- и third-person екшън в стил а ла Jedi Knights, и first- и third-person екшън с роботи в стил а ла ... ами, Shogo!

Предполагам, че повече или по-малко всеки един от вас е чувал за Shogo. В западната преса бяха пуснати тонове статии и прегледи на играта, а от снимките можете спокойно да направите пълнометражен анимационен филм. На това му се казва "маркетингова атака" и трябва да призная, че Monolith са се справили отлично с нея. Но резултатът от тази "атака" може да бъде както положителен, така и отрицателен. Всичко опира до въпроса дали ще бъдат изпълнени поетите обещания.

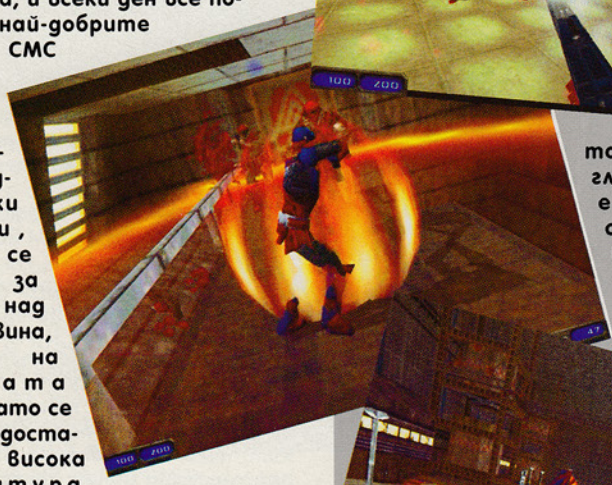
И трябва да ви кажа, че подобен синхрон между маркетинг и разработчици много рядко се вижда в днешно време. Защото това, което бе обещано от едните, бе изпълнено от другите.

Вместо да влезете в ролята на някакъв мужик, намиращ се на чужда планета и зареден с "убийствен" ентусиазъм да проведе поредният геноцид, вие сте част от екип. Вие сте Командир в CMC - военна организация, подобна на Confed от Wing Commander, само че не сте пилот, или поне не на космически кораб. Не че CMC не използва космически кораби в усилията си да опази мира, просто вашият отряд е специализиран в наземния бой и в управлението на MCA (Mechanised Combat Armor). Тези военни чудовища с раз-

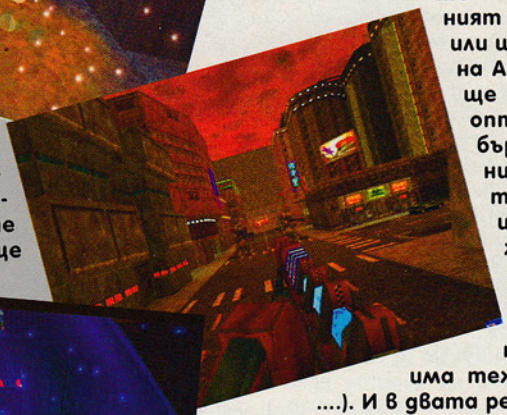
мера на двуетажна сграда са въоражени с впечатляващ арсенал и се използват във всички аспекти на наземните бойни действия. В началото на играта разбираме, че CMC е във война, която продължава от доста време. Врагът е мистериозна организация, наречена The Fallen, съставена почти изцяло от отстъпници и дезертьори, отхвърлящи властта на CMC и верни на забуленият в мистерия Gabriel. Лоялността е най-силният коз на The Fallen. Техният брой се увеличава с всяка битка, и всеки ден все повече от най-добрите бойци на CMC попадат под влиянието на Gabriel. Освен по идеологически причини, битката се води и за контрол над Kato - суровина, добивана на планетата Cronus. Когато се нагрее до достатъчно висока температура, Kato отделя огромни количества енергия, необходима за свръхсветлинни преходи. Тази субстанция е изключително необходима за експанзията на CMC и на тях им е ясно, че който контролира добива й ще има преимущество във войната.

Ако Shogo спираше дотук и ви хвърляше сред поредица от мисии, в които да избиете хиляди войници на The Fallen в битка за контрола над Kato, то това щеше да е добра игра. Но идеята на Monolith е съвсем друга. Нивата в играта не се използват в традиционният смисъл, дори бих казал, че те не са под формата на "мисии". Прогресът много наподобава този в ролева игра, или по-скоро интерактивно приключение. Знам, че това звучи малко поизтъркано, но в конкретният случай е точно така.

Ако до този момент съм ви заинтригувал поне малко, то ще ви кажа че началото на играта е най-бавната й част. Потапянето в интригуващата история на Shogo е едно от най-вълнуващите игрални преживявания, което съм имал някога. Една от причините за това е взаимодействието със заобикалящите ви персонажи, което е ключът към развитието на фабулата. То се осъществява по два начина - чрез сателитна връзка и по старият изпитан метод, очи в очи. За да говорите с някого просто трябва да отидете до него. Въпреки, че повечето персонажи нямат какво да ви кажат освен някое гневно "Гледай къде ходиш!" или приятелско "Здрасти!", такава степен на интерактивност не съм виждал в никоя друга игра (изключвам Half-Life). В някои моменти на играта по този начин се разкрива и историята на Shogo, като



това изглежда толкова естествено, сякаш разговаряте с истински хора. Това е и едно от най-големите достойнства на Shogo. Отделните персонажи в играта са изпълнени със "самоличност". Ще заобичате някои, други ще

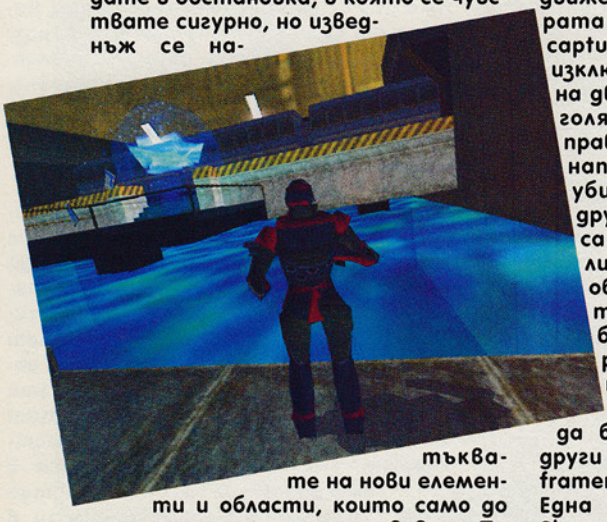


намразите. Причината за тези чувства е точно взаимодействието ви с тях. Ще се сражавате редом с тях. Вашият живот ще зависи от техните действия, както и техният от вашите. А само чакайте да се запознаете с Hank Johnson, здравеняка, който ползва пушката си като трета ръка. От неговите уста ще чуете повече и по-свежи лафове отколкото от Мел Гибсън за цялата поредица Смъртоносно оръжие.

С развитието на играта, всеки от героите ще играе значителна роля в развръзката. Най-хубавото е, че в известна степен имате възможност да избирате как ще продължи играта. Има два основни момента в Shogo, където от вашият избор ще зависи развитието на сценария. Въпреки, би могло да се желае наличие на повече възможности, начинът по който е приложен този елемент тук пасва идеално в цялостната картина на играта.

Добре, има увлекателен сценарий с интересни персонажи. А нещо да кажем за оръжията и за нивата? И тук Shogo няма да ни разочарова - и двата аспекта драстично се променят в зависимост от това дали играете с робот или управлявате Sanjuro (главният герой). В двата режима на игра имате по 10 оръжия. Повечето 3D игри имат едно или две оръжия, който са естественият избор за игра. Оръжията в стандартния режим на Shogo са много по-добри от тези в която и да е друга игра от типа, като предлагат функционално разнообразие, рядко виждано до този момент. Има си логична причина за използването на всяко едно от пушкалата, като всичко е въпрос на избор: дали ще използвате скорострелният Machine Gun или ще заложите на Assault Rifle и ще използвате оптиката за бързо елиминиране на противника. Тук искам да кажа две думи за възможността да "zoom-вате" (zoom-а има тежката дума ....). И в двата режима на игра ще можете да ползвате услугите на снайпер, като това е най-добрата симулация на оптически мерник, който съм виждал до сега. И Rainbow Six, и SiN (демо-версията) могат да се хванат за палците и да ги засмучат здраво. В режим на робот оръжията са дори по-добри (според мен), като моят личен фаворит е Shredder - скорострелна гаубица, подобна на картечница. Разрушителната мощ, която пичовете от Monolith са ни предоставили е невероятна - след красивите, но доста немощни оръжия в Unreal, арсеналът в Shogo ще ви докара до състояние на кръвожадност, характерно само за трансилвански жител.

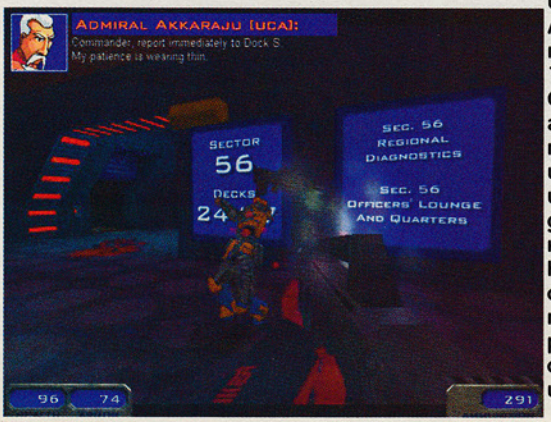
Нивата, ако можем въобще да ги наричаме така, са още една причина за похвала. Те не просто започват и свършват - те се развиват. Една от екстрите в Shogo, която не се наблюдава в другите игри, е използването на вече обходените места. По този начин вие виждате места, които са ви познати, попадате в обстановка, в която се чувствате сигурно, но изведнъж се на-

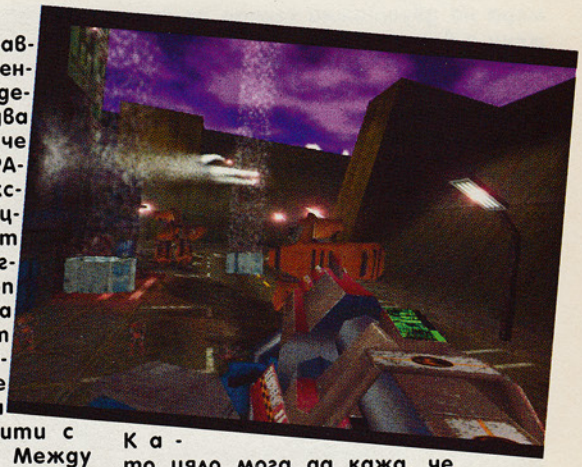


тъкваме на нови елементи и области, които само до преди малко не са съществували. По този начин светът в който сте се потопили изглежда доста по-реален, а вие се чувствате по-"вътре" в играта. Този принцип е налице и при "роботските" нива, но там ефектът не е толкова силен, поради "огромният" размер на самите нива като цяло; все пак тънкостите не се забелязват толкова лесно от 10-метрова височина. Между другото никоя друга игра, дори и поредицата Mechwarrior, не успяват да се доближат до реализма, който лъха от Mech-овете в Shogo. Огромните машини могат да скачат, да клякат, да се въртят светкавично на 180 градуса и дори да се трансформират в превозни средства с цел по-бързо предвижване. Няма да ви описвам чувството на всемогъщество, което ме обземаше докато мачках с робота дребните десантчици на врага.

Сигурно се чудите кога ще обърна внимание на графиката. А също така ще искате да знаете какво място заема тази игра в сравнение с настоящата конкуренция - Half-Life: Day One, SiN (demo), Unreal и Quake 2. Е, едва ли ще излъжа, ако кажа, че графиката на играта е СТРАХОТНА. Използваните текстури са детайлни и пълноцветни. За да се пресъздадат движенията на хората в играта е използван "motion capturing", което обяснява изключителната плавност на движенията им. Но най-голямо впечатление правят Mech-овете. Те са направо ЖЕСТОКИ, покрити с убийствени текстури. Между другото всички модели в играта са запазени във формати с различно ниво на детайлност. Това обуславя изключително плавното превключване от малко на брой полигони за далечните образи към по-голям брой такива при приближаване на модела. Самият брой полигони може да бъде променян, заедно с ред други параметри, за да се запази framerate-а при по-слабите машини. Една от най-хубавите черти на Shogo е, че играта е изключително добронамерена към компютъра ви. На K6-233 с 64MB памет и Voodoo 1 спокойно можете да поддържате сносен framerate (25 fps), макар и с изключени повечето екстри. Но в края на краищата кое е по-важно: играта да изглежда прекрасно, но да се движите като гъсеница, или да не виждате някои визуални ефекти, но да можете да играете нормално? Тук е един от най-силните козове на Lithtech платформата пред тези на конкуренцията. При Shogo се наблюдава доста по-малко забавяне и накъсване при струпване на обекти на екрана, отколкото при Quake или Unreal платформите.

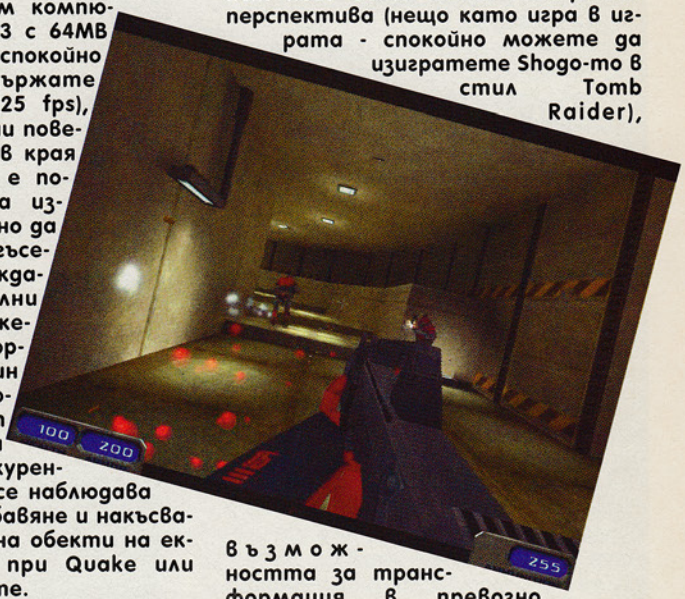
Визуално Shogo е на равна нога с Unreal по повечето показатели, като при висока разделителна способност като 1024x768 и 1280x1024 на Canopus Spectra 2500 TNT дори го надминава по яркост и чистота на образа (по материали из чуждия печат). Нивото на интерактивност що се отнася до манипулирането на графични обекти не е като това в Half-Life: Day One, но пък Shogo се откроява с "боклука" и степента му на задържане на екрана - дупки от куршуми по стените и подовете, остатъци от разчленени тела и др.





Като цяло мога да кажа, че Shogo е едно графична разходка до райските порти, която препоръчвам на всеки.

За интерфейса ан играта мога да кажа само едно: ПЪЛЕН БОКЛУК! Шегувам се естествено. По начало интерфейсът на 3D игрите вече се е наложил като стандарт и не са много тези, който имат смелостта да бърникат по него. Monolith, верни на бунтарските си нрави и непримиримост с каноните, са взели този интерфейс, прибавили са към него великолепна third-person перспектива (нещо като игра в играта - спокойно можете да изиграте Shogo-то в стил Tomb Raider),



възможността за трансформация в превозно средство (спомнете си Transformers) и са внедрили най-добрият режим "снайпер" до този момент. По отношение на интерфейса единствената ми забележка е липсата на "use" клавиш, но сигурно това нямаше толкова да ми се набие на очи, ако не са толкова пресни впечатленията ми от Half-Life:Day One.

Ако сте прочели всичко дотук предполагам, че вече ви е ясно какво мисля за gameplay-я на играта. Казах го и пак ще го кажа: всички достойнства, събрани в тази игра я превръщат в едно от най-запомнящите се преживявания в игралната ми кариера. В абсолютно нито един момент трънката и удовол-

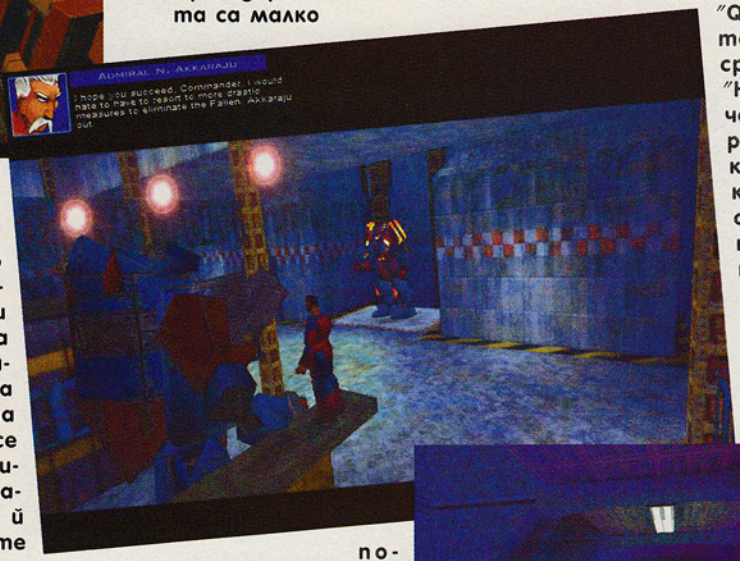
ствието не се загубиха, точно обратното - с течение на играта съспенсът се засилваше, като финалът е с огромен емоционален заряд. И не ми казвайте, че при смъртта на Hank Johnson не е агонизирала поне една молекула от вашето тяло. Моята препоръка е играта да се играе на едно сядане, в смисъл, че за да усетите качествено атмосферата й би трябвало да й отделяте малко повече от един два часа на ден.

Ако трябва да сравня с нещо Shogo, то това ще е комбинация между System Shock и Jedi Knight - силната фабула и напрежението на System Shock и дизайна на нивата на Jedi Knight, с огромно преимущество и над двете по отношение на интерактивността.

За мултиплейъра на играта все още не мога да кажа много. Но едно знам със сигуртност - няма да останете разочаровани. Само като се сетя за възможността да се трансформирате в количка и със светкавична скорост да се доберете до предпочитаните от вас оръжия и душата ми се облива в наслада. А и наличието на "Critical Hit" ще промени начина на игра в мрежа - възможността да нанасяте сериозно поражение само с един изстрел и да ви повишават жизнените точки вследствие на това е направо гениална и доста ще повиши градуса на напрежение при мрежовите двубои.

За звука и музиката в играта също могат да се кажат само добри думи. В нито един момент няма да се усъмните в реалността на чутите от вас думи на отделните персонажи, тъй като те звучат истински и съвсем на място. С риск да ме обвините в пристрастност ще ви кажа, че озвучаването на оръжията е фантастично. Просто звукът примесен с визуалният образ на всяко едно от пушкалата създават впечатление за невероятна огнева мощ. А и разнообразието на арсенала предпазва от повторението на определени оръжейни екоти. Доста радост внесе в злобната ми душица и "мокрия" звук на размазващи се в стените тела. Музиката е в стила на японските анимации и по невероятен начин допълва атмосферата на играта. Приятно впечатление ми направи фактът, че фоновата музика никога не заглушаваше диалозите по време на игра.

При изкуственият интелект нещата са малко



по-така. Можете да погледнете на този аспект по два начина. Като начало ако разглеждате изкуствения интелект на отделните единици, ще ви се стори, че той е под всякаква критика. И той е! Макар и да не съм много сигурен на какъв принцип действа AI на играта, имам собствена теория. В началните и средни нива на играта противниците не представляват сериозна заплаха от гледна точка на интелекта. В най-добрият случай в техния арсенал е включена някоя команда за приклякане, прикриване или странично отместване. Но с напредване в играта ще срещате все по-умели опоненти. Вместо всяка отделна единица да има собствен изкуствен интелект, играта определя поведението й (на единицата) в определен периметър. И въпреки че враговете ви няма да ви преследват по стълбите, то те ще ви гонят по коридорите и ще ви устройват засади зад ъглите. Друга особеност на противниците е, че са невероятни стрелци (особено след 5-6 ниво). А към края на играта доста често ще ви се налага да използвате "Quick Save" и "Quick Load" опциите. Степента на трудност е сравнително ниска при ниво "Нормална трудност". Смятам, че повечето почитатели на играта ще предпочетат по-високата степен на трудност, а закоравялите серийни убийци сред вас веднага ще скочат на madness ниво. Като цяло играта представлява доста добро предизвикателство, но все пак бих искал да видя подобрения в AI за следващото Shogo (тайно се надявам този проблем да бъде избегнат в Blood II).

За тези, които очакваха тази игра да направи нова революция в игрите - това не стана. Не мога да преценя как ще се противопостави Shogo на бъдещите конкуренти. Това, което мога да преценя е, как се противопоставя тя на настоящите си конкуренти. И мога да им дам един съвет: или се стягайте във кръста или ставате на банков софтуеър, защотото Shogo е тук. Не казвам, че това е абсолютната граница и място за развитие по-нагоре няма. Просто в този момент по-добро от това няма да намерите. Е, и къде е мястото на Shogo сред другите игри, които съм играл за последните 9 години? Само ще ви кажа, че е сред краткия списък. Най-краткият!

Whisper

Системни изисквания

Минимални изисквания:	Ние тествахме на:
Pentuim 166 MMX	K6 233 MMX
RAM - 32 Mb	RAM - 64 Mb
8xCD-ROM	24xCD-ROM
-	-
PCI VideoCard - 2 Mb	3Dfx

Производител / Разпространител

Monolith	Monolith

Оценки

Графика	10
Звук	10
Интерфейс	10
Искуствен интелект	9
GamePlay	10
Мултиплеър	9

G-POLICE

Може би се чудите защо въобще ви занимавам с игра, излязла преди повече от осем месеца. Причините за това са най-малко две. Първо, G-Police най-после се появи и на родния пазар в пълната си, легална версия (на доста добра цена при това). В пиратския "рип" бяха орязани повечето анимации, от което цялата атмосфера на играта отиваше по дяволите. И второ, G-Police бе една от най-неоценените игри през годината. Просто всички говореха само за Quake2, за Unreal и за Starcraft. Да, това определено са три страхотни игри, но е някак несправедливо заради тях да не се отдаде заслуженото на някое друго страхотно заглавие, пък било то и в не толкова моден жанр. Въобще историята с модните жанрове е адски тъпа.

Като начало малко изходна информация за онези, които все още не са наясно за какво си говорим. G-Police е хибрид между 3D-екшън и симулатор. Сходни заглавия: Extreme Assault, Defiance и донякъде космическите симулатори от сорта на X-Wing и Wing Commander. Интересното в случая е, че момчетата от Psygnosis са се опитали да обединят отделните мисии с история, в която главният герой участва. Какво печели играта от това? Преди всичко атмосферата става много по-реалистична и завладяваща, нещо, към което се стремят всички сериозни фирми-производители напоследък. Факт е, че екшъните и въобще игрите, които представляват просто поредица от нива или мисии, нямат абсолютно никакво бъдеще.

Но какво все пак прави G-Police толкова специална? Преди всичко графиката. Psygnosis от край време правят страхотни неща, но този път направо са надминали себе си. Дори без помощта на 3D-ускорител (G-Police поддържа повечето от известните 3D-ускорители) играта изглежда наистина впечатляващо. Разбира се, ако искате да й се насладите в пълна степен, ще е най-добре да си намерите някое Voodoo или пък Matrox, при това далеч не от най-скъпите. Между другото G-Police е включена в пакетите, с които се продават 80% от известните 3D-ускорители. Какво по-добро доказателство за качествата на играта и за нейната съвместимост с отделните чипсетове. В края на краищата, кой би продавал своя продукт заедно с игра, която ще изглежда зле на монитора на потребителя?

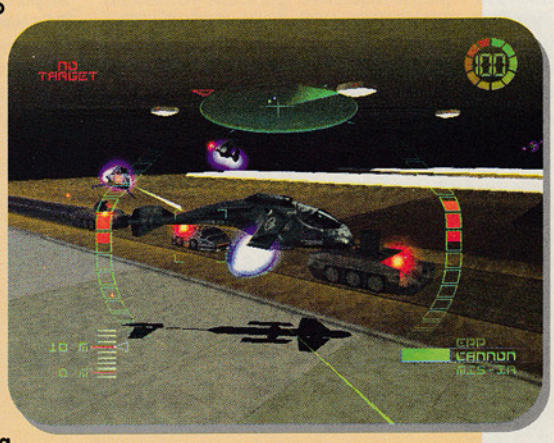
Арена на действието е мрачен мегаполис е на бъдещето, издържан в духа на "Блейдрънър" Не сте забравили все още този филм, нали? Всичко наоколо - небостъргачите, превозните

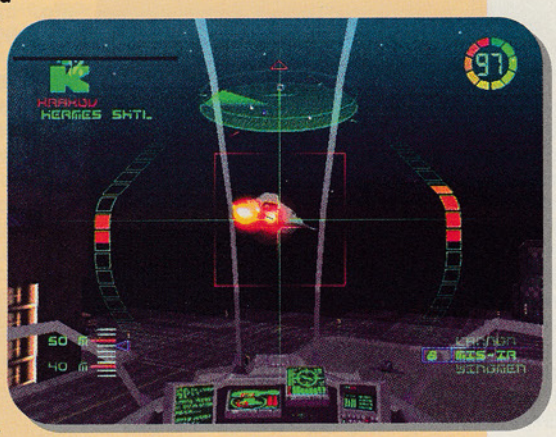
средства, огромните светлинни реклами, площадките за кацане и т.н. - е изпипано до най-малките детайли. Като прибавите и пропитата с настроение музика и наистина страхотните междинни анимации ще разберете какво имам предвид под "завладяваща атмосфера". Между другото, поне една трета от купона идва от невероятните светлинни ефекти (изкуствено осветление, мъгла, взривове и т.н.).

Предстои ви да влезете в ролята на Джеф Слейтър, ас-изтребител от Колониалните войни, който се е присъединил към специалните полицейски части, кръстени G-Police, за да разкрие загадката около загадъчната
смърт на своята сестра, загинала нелепо по време на мисия. На Слейтър е поверен странен, но невероятно маневрен летателен апарат, който представлява нещо като кръстоска между хеликоптер (без витлото) и спидер на антигравитационна възглавница. Оръжията, които можете да прикачите към това "нещо" са доста на брой и са замислени с добра доза въображение - от най-обикновена картечница, през самонасочващи се ракети и лазери, до бомби с ограничен периметър на взрива. Сами се сещате какво означава това, нали? Апропо, в началото ще ви се налага да се оправяте кажи-речи с голи ръце. На всичко отгоре и противниците ви по принцип са по-добре въоръжени от вас и проявяват наистина удивителна съобразителност и интелект, така че се пригответе да дадете най-доброто от себе си при управлението. И като споменахме управление, ще уточня, че G-Police поддържа стандарта "force feedback" на джойстиците от серията Sidewinder
на Майкрософт. Това ще рече, че ако по една щастлива случайност разполагате с онази неприлично скъпа играчка, наречена Microsoft Force Feedback Pro джойстик, ще можете да почувствате дори "ритането" на затвора на своята тежка картечница, разтърсването на корпуса след като ви улучат и прочее интересни и недостъпни за простосмъртния геймър
усещания.

Въздушните битки са страхотен купон, особено тези, в които ще участвате заедно със своя "wingman" (съекипник с втори летателен апарат). Мисиите са невероятно разнообразни - унищожаване на бази на търговци на оръжие, ескорт на висопоставени лица, атаки на въздушни цели и т.н. и т.н.)

На финала две приказки за недостатъците на играта, като искам само да уточня, че тук става въпрос само за моето лично мнение. Нещото, което като цяло ме издразни най-много беше странната "телена мрежа", която току ми се изпречваше на пътя. Оказа се, че това всъщност бил куполът на града (да не забравяме, че става въпрос за звездна колония, основана върху астероид). Проблемът е, че въпросният "купол" хич не прилича на купол (няма и следа от сферичност, а не ми се вярва да е с формата на куб, да речем), а по-скоро точно на опъната телена мрежа. Как да е, по някое време свикнах с него и започнах да не му обръщам внимание. Другата забележима издънка са безкрайно тъпите цивилни (пешеходци, коли, летателни апарати), които непрекъснато ти се набутват и просто няма как да не ги гръмнеш, дори хич да не ти се иска. Няма как да не те издразнятия полуидиоти, дето само ти развалят усещането за реализъм, особено на фона на впечатляващия AI (изкуствен интелект) на повечето "гадове".





Накратко, препоръчвам тази игра не само на феновете на въздушните схватки в духа на Descent и на онези, които току що са си купили някой новичък, лъскав 3D-ускорител и само се чудят как да му се изкефят максимално, но и на геймърите, зажаднели за убийствена графика,
комбинирана с тотален геймплей.

Iff the Chief

Rage of Mages

Когато за пръв път подочух нещичко за Rage of Mages, първият въпрос, който изникна в съзнанието ми беше: "Що за чудо пък ще е това?".

За да ме разберете, ще ви кажа, че според информацията, която достигна до нас, играта щеше да е може би първия хибрид между RTS и RPG. Казвам "може би", защото нямам претенциите да съм някакъв супер, ултра, хипер, мега или Бог знае още какъв всезнаещ експерт. Така че, дори и да се е пръкнало някъде по света подобно отроче с "омешани" гени, аз съм все още в неведение относно това знаменателно събитие. Както и да е, в представите ми Rage of Mages беше предвестник на една нова концепция в игровия жанр и носител на своеобразна и все още идилична уникалност във време, когато световната дате индустрия отчаяно се нуждае от свежи идеи и оригиналност. С цялата тази алабалистика (просто си умирам да се из-

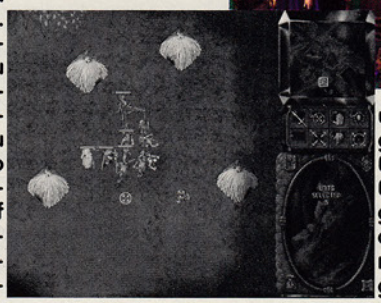
разявам сложно) искам, всъщност, да ви кажа, че играта силно ме заинтригува. Оставаше единствено да се види, до колко подобен експеримент ще се окаже успешен. Мислейки си за това, и имайки предвид, какво закостеняло изчадие съм по-принцип, с удивление установих, че възможността да се вплетат най-силните страни на тези два толкова популярни рода игри в оформянето на един нов стил, силно ме привлича. Представете си само, какви невероятни възможности разкрива подобна компилация - RTS и RPG. Е, днес играта вече е факт и ще се опитам да ви запозная с нея.

Поради някои разминавания в оценките ни относно достойнствата на Rage of Mages, тази статия трябваше да я напише Whisper. Сигурно той щеше да направи това много по-добре (освен, че успя и повечко да поиграе), но за ваше и мое нещастие обстоятелствата се стекоха иначе. Не унивайте обаче, на по-късен етап може би ще се включи и той. И така, както май вече споменах, в очакване на събитието не ми останаха лиги за течене. С такова нетърпение не съм чакал игра след появата на StarCraft. Както обикновено става - големите очаквания прецакват удоволствието в последствие. Дори и живота ми да зависеше от това, не бих могъл да отговоря на въпроса, какво толкова ме е разочаровало. Не знам! Просто очаквах повече, очаквах нещо революционно, нещо тотално, яко, размазващо, нещо, което да разтресе земята. Rage of Mages се оказа само великолепна. Абстрахирайки се от безинтересните за вас мои въжделения, за нея могат да се кажат предимно хубави неща. Тя съчетава RPG развитие на героите с гъвкавост на engine-а, както е при стратегиите в реално време. Разработена е от руската фирма Nival Entertainment, и първоначалната й версия е на руски. Малко след това правата са откупени от Monolith и Rage of Mages дочаква световната си премиера. Съвсем накратко ще ви разкажа за историята. Отново се срещаме с добрия стар фентъзи свят, който всички колеги толкова много тачим. В земите на Kania властва магията и това продължава от хилядолетия. Тя (магията) обаче, обикновено има и собствено мнение за нещата и в един момент те (нещата) се обърнали нагоре с краката. Разлудувалата се астрална сила помляла кралството - с огромни усилия маговете успели да изолират няколко острова, посредством енергийни щитове (от тук идва и оригиналното заглавие Allods: The sealed mystery, което Monolith, кой знае защо, промени). На главният остров Uimoir, където се подвизава Върховният Маг Skrakan, започват да се появяват обезпокоителни аномалии. Тогава на вас и вашата група от приятелчета се пада отговорността да проверите, установите, отстраните, унищожите този (образно казано) бъг в програмата. Лошото е, че при телепортирането изгубвате помощниците си. Какво се е случило с

тях ще разберете в последствие. Оставате насаме с големия, лош свят. Така започва играта. Предстоят ви много битки и шеметни приключения. Първата ви задача е да намерите главната крепост на острова - Plagat. Градът представлява основното депо в играта. Там (при търговеца) ще можете да купите оръжия и брони за рицаря си, и магически предмети и книги за магьосника си (в зависимост от това с какъв герой сте избрали да започнете мисията), а за вашето по-бързо израстване в "Смъртоносно оръжие V" работи специална тренировъчна зала, където рицарят може да повиши бойните си умения за различните оръжия, а магьосникът да усъвършенства магиите си. Тук е мястото да хвърлим едно око на въпросните атрибути и

магьосничество. Арсеналът от оръжия е уморително дълъг и включва всякакви видове мечове, секири, копия, лъкове и арбалети, боздугани. Естествено най-ценни са магическите, които увеличават някои от основните ви показатели, а те са: Attack, Defense, Damage, Absorb, или ви добавят и някакъв магически damage. Същото важи в пълна сила за шлемове, ризници, брони, нагръдници, подлакътници, ръкавици... Магьосническите атрибути са застъпени от staff-ове (магически жезли), шапки, роби, наметала, ръкавици, ботуши. В играта съвсем стандартно, отново са застъпени магиите на петте елемента: огнени (fire arrow, fire ball, wall of fire...), водни (heal, freezing cloud, poison cloud...), въздушни (lighting, prismatik spray...), земни (stone curse, meteor storm...), астрални (bless, haste, teleport...). Особено ни допаднаха wall of fire, poison cloud (отровен облак - ОБОЖАВАМ я тая магия), prismatik spray (е, т'ва е супер яко - разновидност на lighting-а, която може едновременно да бие по пет от гаднярчетата), teleport. За започване на играта можете да избирате между male/female fighter и male/female mage. Основните характеристики на героите са: body, agility,mind и spirit. От тези параметри единствения важен, поне според мен, е agility (подвижност). Липсата й ще почувствате особено остро, когато ви се наложи бързо да се ометете от полесражението. Както вече споменах в началото сте сам, останалите ви съучастници в авантюрата ще откриете, в последствие, с развитието на играта. Първият ще срещнете в кръчмата на Plagat, и това е една доста слабичка магьосница, която поне на мен повече ми пречеше, отколкото помагаше. Идеалното приложение за нея е да стои в страни от битката и да лекува с Heal останалите. Проблемът е, че като че ли алгоритъмът

на играта е съобразен с това и гадовете я нападат с предимство. Останалите двама ще трябва да спасявате по време на мисиите, откривайки ги в момент на люта битка с врага, ако се забавите и не успеете навреме да се включите, гнусните твари ще претрепят приятеля ви, а това автоматично води до mission failed. Една от силните страни на играта е разнообразието от мисии. Тъй като изпълнявате (напълно в разрез с благородните си подбуди според историята) ролята на наемник, ще имате възможност да се наемате за различни мисии, за които ще ви се заплаща. Освен това изземете от вразите оръжия и предмети ще можете да продавате на търговеца, ако естествено не ви вършат работа. Кръчмата е мястото, в което ще научавате подробности относно възможностите си за припечелване на насъщния, и където ще се цените за мисиите. Както Whisper се изразява, те "не са особено трудни, но изискват нестандартно мислене, тъпо копеле такова", а в това отношение диването е истински бог. Понякога е толкова нестандартен, че игрите забиват от невъзможността да откликнат на бликащата му оригиналност. Но, да не се отклоняваме от темата. Ако сте някое безнадеждно и праволинейно дърво като мен, тук-таме ще ви се стъжни живота. Постарайте се да подходждате елегантно и да мислите стратегически, когато попаднете на многочислен или адски як враг. Докато сме на въпроса - няколко препоръки. Rage of Mages е една от игрите (тук много се доближава, че дори и превъзхожда Myth), които изключително пълноценно използват особеностите на терена. Изкачването по хълм е затруднено и се извършва по-бавно, слизането точно обратното. Атакувайки врага от възвишение ще имате време да го унищожите или поне сериозно да го "увредите" докато стигне до вас. Ако не успеете с първия опит се оттегляте и опитвате отново. Ако разполагате и с wall of fire или poison cloud, направо ще му бръкнете в здравето. Гъстата дървесна маса също оказва влияние - пешите нападатели не могат да достигнат директно до вас, а магиите си действат и през дърветата - не ви съветвам да използвате wall of fire, тъй като ще изгорите и гората. В шестнадесета мисия тази подсказка ще ви е доста полезна, но ви препоръчвам да усъвършенствате от рано уменията си с телепорта - той е най-бързия начин за отстъпление. Лошото на дърветата е, че пречат на телепортацията. С две думи, играта ще ви даде достатъчно възможности да разгърнете фантазията и "нестандартното си мислене тъ...(ъ-ъ без продължението, разбира се)". Възползвайте се от тях. За играчите, които ненавиждат честото Load-ване е предвидена опцията да си наемат в кръчмата помощници (mercenaries). Това е добър вариант за преминаване на ниво, тъй като помощниците обикновено доста помагат, и дори могат да изнесат на гърба си мисията, още повече, че и да умрат играта продължава. Не знам споменах ли някъде, че ако някой от главните ви герои предаде богу дух, единственото, което ви пожелавам е да имате някой по-близък Save. При един такъв подход обаче, ще изгубите доста от ценните experience points, които смея да твърдя са много важни за развитието на героите. Без силни герои направо забравете минаването на последните нива. Освен това, наемниците не са безплатни. Враговете, които ще срещнете по време на приключенията си, биха заслужили почетно място във всяка една елитна менажерия. Особено възхищение предизвикаха у мен катеричките-чернобилки (не намирам по-подходящо наименование за това чудо на еволюцията). Всяка една от тях спокойно би се справила със средностатистически питбул. Освен тоя връх на генетичните мутации, ще се запознаете с пчели-убийци, прилепи, костенурки-стръвници, духчета, орки, гоблини, тролове, огрета, дракони, и магьосници дегенерати. Общо взето реакцията на гадовете е стандартна - виждат те и се втурват без оглед на жертвите, които дават. Може и да изглежда тъпо, но като се вземе предвид, че е достатъчен само един, който да се добере до някой от героите ви и да го гътне, този начин на действие ще ви създаде големи главоболия. Точно, колко големи, ще разберете, когато я почнете. За драконите и магьосниците се сещайте сами. Като трайна тенденция в играта се е настанило неравнопоставеното съотношение на силите. Много се спори в редакцията има ли бъг в играта или не. Става въпрос за следното - троловете и огрите са супер яки пичове, ако ви докопат, направо ви отнасят с два удара. Освен това обаче, са и супер тъпи - при подходящо позициониране на героя ви, те застават на едно място и като едни кретеноидно-малоумни създания, каквито де факто са, започват да се въртят, като че ли, чудейки се какво да правят, докато спокойно ги отстрелвате. Това е най-добрия начин да трупате experience и да тренирате магьосника си. Какъвто съм отнесен от вихъра днес, сигурно съм пропуснал да ви кажа, че всяко използване на дадена магия ви трупа актив и experience. Тоест, можете да си седите и да употребявате върху себе си магия за лекуване - всяко "казване" на магия ви носи experience и ви приближава към следващото ниво на развитие на магията. Няма да забравя как Undertaker, след като претрепа всичко живо в едно от нивата, вместо да продължи по-нататък, в продължение на час разхождаше главния си герой с телепорт из картата, за да му се вдигнело нивото на astral-а. Имайте предвид, че противниците ви имат изключително добри възстановителни способности и бързо възвръщат предишното си здраве, ако ги оставите на мира. Някои всъщност са толкова здрави, че се възстановяват по-бързо отколкото вие можете да ги увредите. Освен това има и такива, които притежават имунитет за даден вид магия и това е... чудесно! Значи, приклещвате някой имунизиран за въздушни магии трол и почвате яко да го млатите с lighting. Той съответно не може да умре и вие си трупкате experience и си качвате нивото на air-а, като пичове.



Във всеки случай точно това направи Whisper - в продължение на три дни (не, не е печатна грешка) помпаше главния си магьосник, а смахнатия трол се въртеше като пумпал на бавни обороти. Разправям ви всичко това, за да не хвърляте пари на вятъра за тренировки в града - просто няма смисъл. Не знам това бъг ли е или умишлено допуснат дефект с цел да се даде шанс на играча, но макар и полезно е дразнещо (Whisper, разбира се, е на друго мнение). Човек достатъчно налудничав да отдели 3-4 дни, може да избачка такъв невероятен магьосник, че до края на играта думичката "проблем" да изгуби смисъл за него.

Графика. Абсолютно, безапелационно, категорично, безкомпромисно, безрезервно,...ви заявявам: ГРАФИКАТА Е УБИЕ-Е-Е-Ц. Релефност на терена - единиците наистина се изкачват, вървейки по хълм. Атрактивни светлинни ефекти при прилагане на магиите. Детайлизираност на героите - най-добрите интерпретации на средновековно облекло и въоръжение, които съм виждал напоследък. Повече няма и нужда да казвам. Някои воайорчета сигурно ще се позабавляват да съблекат магьосницата по долно бельо. Единствената ми забележка е почти пълната еднаквост на героите, по време на активната игра - макар че всеки е облечен и оборудван по различен начин по време на мисиите, разлика помежду им на практика няма.

Интерфейсът. На мен лично доста ми допадна. Управлението се осъществява с мишка и клавиатура (може и само с мишка, разбира се, но няма да изкарате дълго). Предвидено е групирането на единиците по начин познат от RTS-те, но все пак интерфейсът е по-тромав от StarCraft, например - не можете да групирате един и същ персонаж с останалите едновременно по два различни начина (не че това има кой знае какво значение), или след като сте го номерирали примерно с "1" и сте някъде другаде по картата с двойно натискане на единицата да се озовете при героя си. Предвидени са няколко готови команди, които да ви улеснят: attack (подходяща за нападение над единичен враг), swarm (атакувате всички врагове в полезрението ви), guard (охранявате дадено място - всеки, който се доближи бива нападан), cast, ground, defend (можете да зададете на някой от героите си да охранява друг), retreat. Боя се, че мястото отново няма да ми стигне, затова ще пресека финалната линия в крайно телеграфен стил. Накратко - Rage of Mages е игра, която доставя удоволствие. Дори и да не е някакво супер събитие, тя е прекрасна и заслужава вниманието ви, най-малкото защото предлага едно ново преживяване и усещане за света на драконите и магията, обогатено от непознатия руски стил. С това ще завърша - ако в момента се сещам дори само още една проклета думичка, която да напиша, да пукна на място. Единственото, което се рее в спящия ми вече мозък е... възглавницата, така че...

Freeman

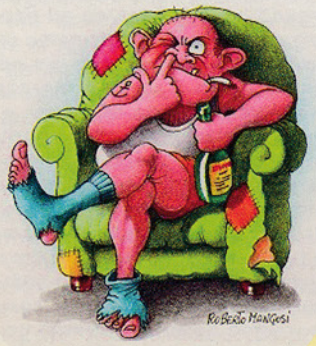
брака и компютрите

Беше само въпрос на време да се повдигне въпроса за съжителството на брака и компютърните игри, като се вземе под внимание факта, че трима души от малкият ни (но сплотен) колектив са женени. И тъй като моите братя по съдба Freeman и Chopper са отдавна в това положение (на 12-ти Chopper отпразнува една година съвместен живот с по-добрата си половинка, да пребъде бракът му), аз реших, че като новобранец трябва да се заема с тази нелека задача. Още повече, че колегите вече са осъзнали и приели като необходимо зло факта, че бракът пречи на игрите (някои хора твърдят че и обратното е в сила, но на този етап няма достоверна информация по въпроса). Засега моите опити да балансирам между тези две голготи са доста неуспешни - или врага е прекалено здрав и има нужда от повече внимание, или половинката ти е прекалено ядосана и смята, че не заслужаваш никакво внимание. Но все още не съм се отказал,и дори смятам в най-скоро време с помощта на наш виден учен и творец, автор на все още необнародваната "Теория на консумацията", да придам математически вид на някои от основните параметри на зависимостта "брак-игри".

Да си женен не е едно от най-лесните неща в света. Моята партньорка в живота е прекрасно създание със страхотно чувство за хумор (в повечето случаи) и невероятен вкус (та тя се омъжи за мен, човече!). Към тези й недостатъци искам да добавя и фактът, че смята компютърните игри за "идиотско" и "детинско" занимание, като тези определения доста често могат да се чуят от нейните уста в комбинация и с моето име. Та както казах, не е лесно да си женен. Още повече когато трябва да се разкъсваш между любимите си занимания - да обръщаш внимание на съпругата или да обръщаш внимание на компютъра. А още по-тежко става положението за онези вас, които очакват (като мен) или вече имат една, или повече малки причини, жадуващи за внимание. И тъй като предполагам, че не всички ще подходят с необходимото внимание към тук разглежданият въпрос, предлагам да погледнете теста, който съм подготвил за вас. Той евентуално би могъл да ви помогне да откриете подходящата реакция при деликатни ситуации.

"Damn.... I lost the connection!"

Typical Married Man



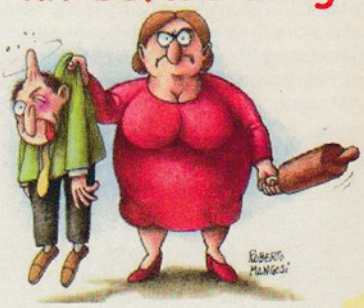
Отделете няколко минутки и го попълнете с максимално внимание, или без такова. Ползването на кодове, ръководства, помощни програми и хакове е строго забранено. Все пак ние сме мъже на честта! Успех.

Първи въпрос

Прибирате се вкъщи след дълъг работен ден и сте готови да излеете натрупаното напрежение върху някои извънземни. Отбивате се за кратко при жена ви да и кажете едно "здрасти", след което с тежки стъпки се отправяте към компютъра. Към 8:30 тя ви информира, че вечерята е готова. Правилната реакция е:

1. Записвате играта, отивате в кухнята, ядете, говорите си със жена ви, измивате съдовете и се връщате при компютъра, докато половинката ви гледа телевизия.
2. Казвате "Мерси душа, можеш ли да ми я донесеш?"
3. Казвате "Ей сега идвам" и продължавате да играете, докато не ви извикат отново. Повтаряте тези действия докато минете текущото ниво/мисия или цялата игра - по ваше предпочитание.
4. Търчите към кухнята, поглъщате бързо храната, потупвате жената по задника в знак на признателност, и бегом се връщате пред компютъра.

For best results, hit before using



Втори въпрос

Всичките ви братя по игри ви убеждават, че закупуването на 3D ускорител е от жизненоважно значение, но в момента семейният бюджет е на червено (докато я вижте държавният, ъ). Трябва да убедите жена ви, че тази карта ви трябва. Какво правите:

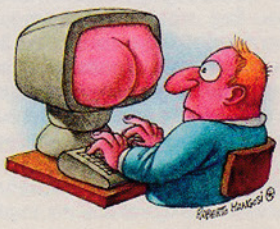
1. Обяснявате колко много се нуждаете от 3D карта и предлагате да я получите като предварителен подарък за рождения ви ден, или се отказвате от някое друго ваше начинание, за да спестите малко пари. Така стигате до взаимно решение.
2. Взимате аванс и купувате картата, като се молите на Duke Nukem да не обърне внимание на малката ви заплата, когато я получите.
3. Купувате 3D картата, показвате я на жена ви и й казвате "Това е картата, дето се съгласи да я купя. Не е ли страхотна?" Когато тя започне да твърди, че не си спомня да се е съгласявала с подобно нещо, скалъпвате измислен разговор, състоял се предния ден и започвате да се оплаквате,че само Profiler я интересува и въобще не ви слуша какво и говорите.
4. Измъквате сватбената й рокля от гардероба и я продавате в местния оказион - тя така и така няма да я облича повече ... нали?

Трети въпрос

Скарали сте се с половинката ви заради парите, които харчите за ъпгрейди и игри. Искате да се сдобрите и решавате да и купите нещо специално. Излизате и купувате:

1. 13 рози и любимият й парфюм.
2. 7 рози и копринено бельо от Versace.
3. Нов, незалепващ тиган и прозрачна нощница от ТПК "Радост".
4. Новият add-on на Quake 2 и играчка от секс-шопа.

Sometimes cybersex is so realistic..



Четвърти въпрос

Жена ви, ви заявява, че ако не и помагате с домакинската работа, с компютърните игри е свършено. Вие:

Извинявате се, че сте я зарязали да върши сама цялата работа, правите график, разделящ по равно домакинските задължения и се стараете да помагате дори когато това ви отнема от времето за игра.

Правите график и няколко дни по-късно случайно го забутвате под хладилника, където ще си остане следващите няколко години.

Използвате градинския маркуч за да "освежите" къщата, като по този начин ефективно елиминирате необходимостта от минаване с прахосмукачка и избърсване на прахта. В резултат на това жена ви ще полудее и ще ви забрани да чистите дома.

Набутвате всички дрехи, цветни и бели, заедно с домашните любимци в пералната, като прибавяте солидна доза избелващ препарат. След това отваряте прозорци и врати, пускате прахосмукачката да духа, качествено "издухвате" всичко от стаите, което може го бутате под най-близката мебел, което не може го изхвърляте и се връщате да си доиграете.

Пети въпрос

Най-накрая сте убедили жена ви да дойде и да поиграе с вас, или поне да погледа, като част от програмата да я приобщите. Най-добрият начин за това би бил:

1. Обяснявате й за различните жанрове и видовете игри, които имате и се опитвате да я заинтересувате. Пускате игри, който харесва , обяснявате и правилата на игра, и след това я оставате да поцъка ...
2. Пускате й игра и обяснявате с две думи как се играе. Давате й две минути, след което извиквате "Не се прави така" и поемата управлението. Демонстрирате увлекателността на играта като тотално игнорирате вашата половинка.
3. Започвате с обяснение какво се прави. С течение на играта започвате да псувате и да махате лудо към екрана. Почвате да блъскате по бюрото, монитора, компютъра и всеки неодушевен предмет, попаднал в полезрението ви. От устата ви почват да се стичат лиги. Така ще й онагледите как играенето на игри успокоява и елиминира стреса.
4. Пускате й Tomb Raider и започвате да обяснявате някой от качествата на играта. Впечатлявате я с изрази от рода на "Виж само как ходи и тича Лара. Не е ли много секси? Направо е трепач?" Щом си тръгне обидена, викате по нея "Дори не се постара да ти хареса!"

Шести въпрос

Жена ви излиза на пазар рано сутринта в събота и ви казва, че ще се върне привечер. Вие скачате на компютъра да изкарате някоя мисия на StarCraft-а. Девет часа по-късно жена ви се връща и ви заварва точно както ви е оставила. Тя пита "Цял ден ли си игра игрички?" Вие отговаряте:

1. "Ами ... да".
2. "Ако много искаш да знаеш, бях зает със спасяването на човечеството, така че ако искаш можеш да ми благодариш".
3. "Не, от време на време спирах, за да свалям снимки на голи гаджета от Интернет".
4. "Ти напълняла ли си или дрехите те правят дебела?"

Резултатите

За всеки отговор 1. получавате пет точки, за 2. три точки, за 3. една точки и за 4. нула.

Над 30 -- Вие сте парцал. Та най-големият брой точки е 30. Сигурен съм, че ако играете в Battle.net и видите, че губите се изключвате, за да не ви се прецака класирането. 100% съм сигурен, че и на теста сте лъгали. Засрамете се.

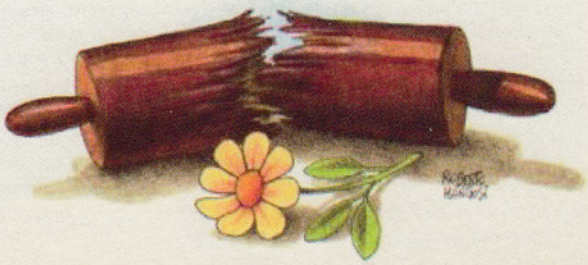
20 - 30 -- Вие сте страшен дупелизец, който го е страх да се изправи пред жена си и да и обясни как стоят нещата. За бога, човече, обуй си гащите и се дръж като мъж. Не ме карай да се срамувам.

10 - 20 -- Честен сте, но сте и глупав. Предполагам, че сте прекарали доста нощи върху канапето, задето сте си позволили да говорите така на жена си. Ще й продава сватбената рокля? Ти за какъв се мислиш, бе?!?!

5 - 10 -- Повечето мъже си мислят, че попадат в тази графа, но като стане напечено всички те са гадни "30-точковци". Само се старайте жена ви да не чуе някой от остроумните ви коментари, които си мърморите под носа, след като сте и отговорили с 1.

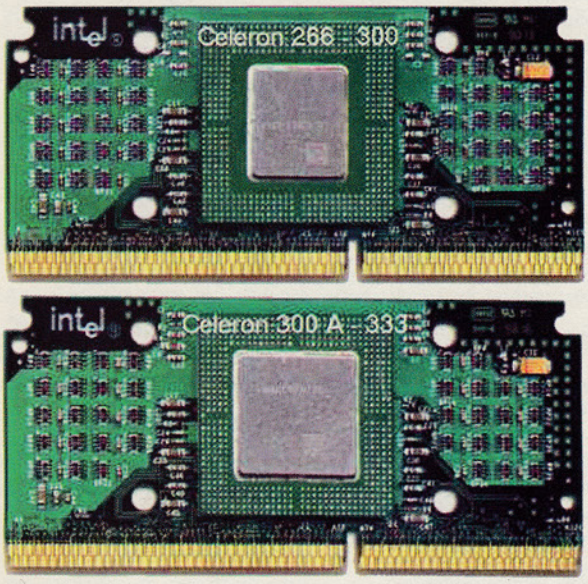
Под 5 -- Е, как е животът в болница? Човек свиква да си пие храната и да се усмихва без да се забелязва липсата на зъби. Освен това може да се научите да играете с крака ... че на кой му трябват ръце, нали така? Ще види тя.

Whisper



CELERON vs. CELERON

Времето за UPGRADE дойде! Най-лошите кошмари на родителите се сбъдват. Детето е изхвърлило кофата, подредило си е стаята и сега седи пред тях с ореолче около главата и ги гледа умилително. "Свършено е с новата печка" - си мислят те, докато херувимчето им с блясък в очите (и пяна на уста) обяснява какво трябва да се купи за компютъра му. Точно тази картинка е далеч по-често срещано явление отколкото статистиците могат да предположат. Семейната драма май е тема на някои специализирани вестници (тук обезателно трябва да се спомене вестник "Лична Драма":)), тъй че преминаваме направо към темата - Celeron.



Разликата между Celeron и Mendocino е размерът на чипа

Публична тайна е, че разработчиците на игри са подписали разни нечестиви договори с производители на хардуер. Все повече триизмерни екшъни, ролеви игри (та дори и стратегии в реално време) искат по-голяма процесорна мощ. За други приложения (като Word и Excel) е смешно да се говори, че им трябва Pentium II - 450. Виж, когато си говорим за игри, сигурно Quake II ще върви идеално на разделителна способност 1024 на 768 точки, ако имате подобно чудовище. И Voodoo II ще работи с максимума на възможностите си....

Въпреки това, Pentium II все още си звучи като химера за голяма част от геймърското братство. Безспорно една от алтернативите, която стои пред тях е K6-2, но аз лично не мисля, че този процесор ще има голямо бъдеще - скоро той ще бъде забравен по подобие на последните CPU-та за 486 AMDx5-133. Плановете на AMD за K7 потвърждават това. Другият вариант се нарича Celeron. Какво представлява този процесор?

В стремежа си да направят системите от клас Pentium II достъпни за по-широк кръг потребители, Intel пусна на пазара "олекотен" процесор Pentium II, който беше лишен от L2 кеш памет. По всичко останало Celeron приличаше изцяло на Pentium II. Процесорът не се прие добре от пазара. Производителността на Celeron при някои приложения бе доста слаба. Така например при Word и Excel той постига резултатите едва на Pentium200 MMX. При Adobe Photoshop, някои ефекти също се изпълняваха доста по-бавно отколкото при Pentium II. Причината - липса на L2 кеш. Никой от компютърната преса не обърна внимание на факта, че игрите вървят идеално на този процесор. Голяма разлика се постига при триизмерните екшъни, които използват предимно копроцесора на Celeron, а той, както споменахме преди, е идентичен с този на Pentium II. Същото важи и за мултимедийните приложения. Ако сте отявлен маниак на игрите и не правите нищо друго освен да започвате деня с разходка из Quake II и завършите с някой злобен Starcraft детмач, не ви трябва нищо друго, освен Celeron. Ако имате и други интереси, по-добре продължете да четете тази статия.

Преди няколко месеца бе обявен новият модел процесори Celeron с партизанско име Mendocino.

Mendocino има едно основно предимство пред първите Celeron-и - наличието на L2 кеш памет. Нейният обем (128KB) не е като на този на Pentium II (първите модели Pentium II имаха 256KB, а сега 512KB). Тя е произведена по нова технология, която се нарича on-dye. При нея кешта не се слага вграждa направо при чипа. Предимствата е намален размер на процесора като цяло (т,е, Mendocino си е като обикновен Celeron, а не Pentium II) и ... кешът работи на същата честота, на която е процесора. Резултатите, които постига Mendocino, са изненадващи. При офис приложенията, Mendocino изостава едва на няколко процента зад Pentium II събрата си. При програми, които не използват цялата кеш памет, Mendocino дори е по-бърз. При игрите разлика почти не се забелязва (тя е много минимална). Като се вземе предвид и тайното оръжие на Celeron процесорите (прочетете карето по-долу), Mendocino се оказва едни чудесен избор за вас, независимо какво сте решили да правите. Неговото съотношение производителност/цена е далеч по-добро от това на обикновения Pentium II. Така че не е необходимо да купувате единствено най-скъпото, за да получите най-доброто.

Кеш от второ ниво

Кеш паметта представлява един своеобразен буфер между системната памет и процесора. Тя представлява високоскоростната памет, която изпълнява ролята на междинно ниво. Там се запазва информацията, която процесорът използва многократно. Тъй като достъпът до системната памет е бавен и би отнело много наносекунди да се търсят данните непрекъснато от нея, използването на кеш памет увеличава производителността на компютъра значително. Самата кеш е разделена на 2 нива. Кешът от първо ниво е разположен непосредствено до процесора. Тя е доста скъпа, затова нейният размер е до 32KB. Кешът от второ ниво (или L2 кеш) е изнесен на дънната платка при Pentium-съвместимите системи. Скоростта на трансфера на данни между тази памет и процесора при тях е ограничен до честотата на шината (абсолютен максимум 100MHz). Поради тази причина при Pentium II чиповете кешът от второ ниво е изнесен на корпуса на процесора. Там той работи на честота на половина на мегахерците на процеосра. Например при Pentium II - 300, кешът работи на 150MHz. При Xeon процесорите тази памет вече работи на честота на самия процесор.

СКРИТОТО ОРЪЖИЕ НА CELERON

***ВНИМАНИЕ!!!** СЛЕДВАЩИТЕ РЕДОВЕ СА ПРЕДНАЗНАЧЕНИ ЕДИНСТВЕНО ЗА ХОРА, КОИТО СА МНОООООГО НА ТИ С ХАРДУЕРА! ВСЯКА ИНТЕРВЕНЦИЯ СПРЯМО ВАШИЯ КОМПЮТЪР АКО НЕ РАЗПОЛАГАТЕ С НЕОБХОДИМИТЕ ПОЗНАНИЯ МОЖЕ (и по закона на Мърфи ЩЕ) ДОВЕДЕ ДО ПРЕМИНАВАНЕТО НА КОМПЮТЪРА ВИ В КАТЕГОРИЯ ГЪЛЪБАРНИК (демек няма да работи изобщо)*

Има определен тип играчи, които искат да изстискат максималното от своя компютър. Това означава възможно най-бърза работа на цялата системата, което се постига и с издуването на процесора. Например един Pentium 166 може да се пусне на 200 и повече мегахерца, при това системата ще продължи да работи стабилно (зависи от компонентите й).Увеличаването на мегахерците става по два начина - промяна на коефициента на умножение или на вътрешната честота. В нашия случай Pentium 166 има коефициент 2.5*66MHz. Имате възможност да пуснете процесора на 3*66=200MHz, 2.5*75=188Mhz или 3*75=225MHz. При подобно действия винаги съществува риск от изгърмяване на процесор или дъното или от нестабилна работа на компютъра. Така че тази операция не се препоръчва да се прави от хора, които не са наясно с рисковете от това. Производителят на Intel официално не е заклеймил издуването на процесора, макар че това не се отразява положително на компанията. В сайта й просто пише, че издуването на процесорите може да доведе до нестабилност на системата ви. Въпреки това в процесорите Pentium II възможността за промяна на коефициента на умножение е премахнат - определено удар срещу хората, които обичат да увеличават мегахерците на процесора. Освен това благодарение на L2 кеша в Pentium II, този процесор е почти невъзможно да се пусне на по-висока вътрешна честота. Положението се промени със Celeron. Той няма L2 кеш и поради тази причина бе идеалния процесор за издуване. Така например Celeron 266 (66*4) има възможност да бъде пуснат на 400MHz (4*100) на дъно Intel BX. Celeron 300 пък върви стабилно на 450Mhz, В редакцията не сме правили подобни експерименти, но по данни от Интернет става ясно, че системите вървят идеално и с подходящото охлаждане процесорът няма проблеми с прегряване. Въпреки че имат L2 кеш, новите серии Celeron също могат да бъдат издути. Става дума за Celeron 300A, който работи добре на 450MHz и при това дава производителност, която се доближава до тази на Pentium II -450! Трудно можем да си представим, че Celeron 333 (5*66) ще успее да тръгне на 500MHz, така че той не е привлекателен за любителите на високите скорости.

За да издуете вашата машина ще ви е необходимо дъно BX при това не какво да е. Докато при дънни платки със схемен набор Intel TX не е от кой знае какво значение каква марка ще изберете - Acorp, Zida, Shuttle, Abit или Assustek - последните модели работят отлично, при Intel BX нещата не стоят така. За съжаление в момента не мога да посоча евтино и същевременно качествено дъно тип Intel BX. И при Shuttle, и при Zida има оплаквания от стабилността на система, оборудвана с тях. За марката, която лично аз много уважавам - Acorp, по-добре да не казвам нищо относно първите им модели с Intel BX. За бога, братя, не купувайте!

Предполагам, че след няколко месеца пазарът ще бъде наситен с качествени (и евтини) Intel BX платки, но засега ще трябва да спрете избора си на някои от по-реномираните марки - QDI, Assustek, Abit, FIC.

GROOVE

800 x 600 Tests

3D Benchmark Results

Benchmark:	Intel P2-300	Celeron 300 A	Intel P2-450	Celeron 450 A*
Forsaken BioDome FPS	118.1	118.4	154.1	155.2
Turok Demo v1.01	86.4	85.9	117.0	116.9
Incoming GG Rating	70.6	70.8	104.0	103.2
Quake 2 Timedemo 1	70.7	71.0	100.2	99.1
Unreal Timedemo .2	42.9	43.3	53.8	54.6
Quake 2 Crusher Demo	31.8	31.2	46.1	45.5

1024 x 768 Tests

3D Benchmark Results

Benchmark:	Intel P2-300	Celeron 300 A	Intel P2-450	Celeron 450 A*
Forsaken BioDome FPS	103.5	103.1	120.7	119.2
Incoming GG Rating	70.0	69.5	78.0	78.7
Quake 2 Timedemo 1	66.4	66.2	76.0	76.3
Unreal Timedemo .2	36.2	36.4	49.0	49.4
Quake 2 Crusher Demo	31.7	30.9	46.8	45.9

Synthetic Benchmarks Winbench and WinTune Results

Benchmark:	Intel P2-300	Celeron 300 A	Intel P2-450	Celeron 450 A*
ZD Winbench 98 CPUmark16	580	575	950	935
ZD Winbench 98 CPUmark32	780	766	1230	1210
ZD Winbench 98 FPUmark	1550	1550	2580	2580
WinTune 98 MIPS Rating	835	840	1404	1368
WinTune 98 FPU Rating	339	339	575	575

Резултати на Cyrellis , постигнати при система : Abit BH6 440BX /128MB PC-100/Matrox Millennium G200 16MB AGP/Quantum X-24 Voodoo2 24MB SLI PCI

Celeron

ЗА

евтин
може да се издува
подходящ за игри

ПРОТИВ

бавен при някои приложезния
необходима е качествена BX платка
скоро ще излезе от употреба

Заключение:

Имате си Pentium II, ама не

Mendocino

ЗА

По-евтин от Pentium II
Добра производителност
Може да се издува
Подходящ за всичко

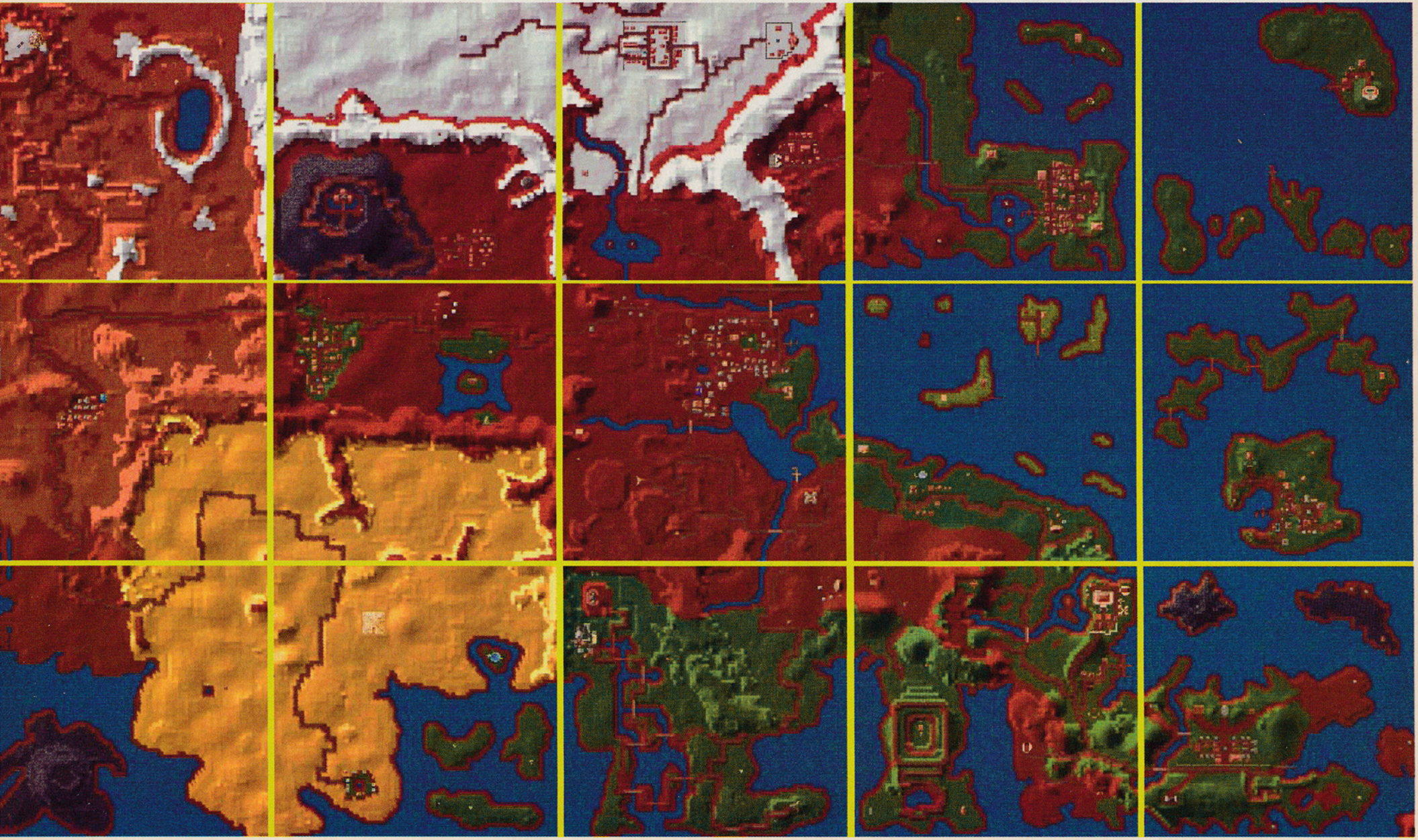
ПРОТИВ

Значително по-скъп от Celeron
Необходима е качествена BX платка

Заключение:

Имате си отличен Pentium II, на по-висока цена от тази на Celeron

MIGHT & MAGIC VI



NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

GAMERS'
WORKSHOP

издател
"баев" еоод

редакционна колегия

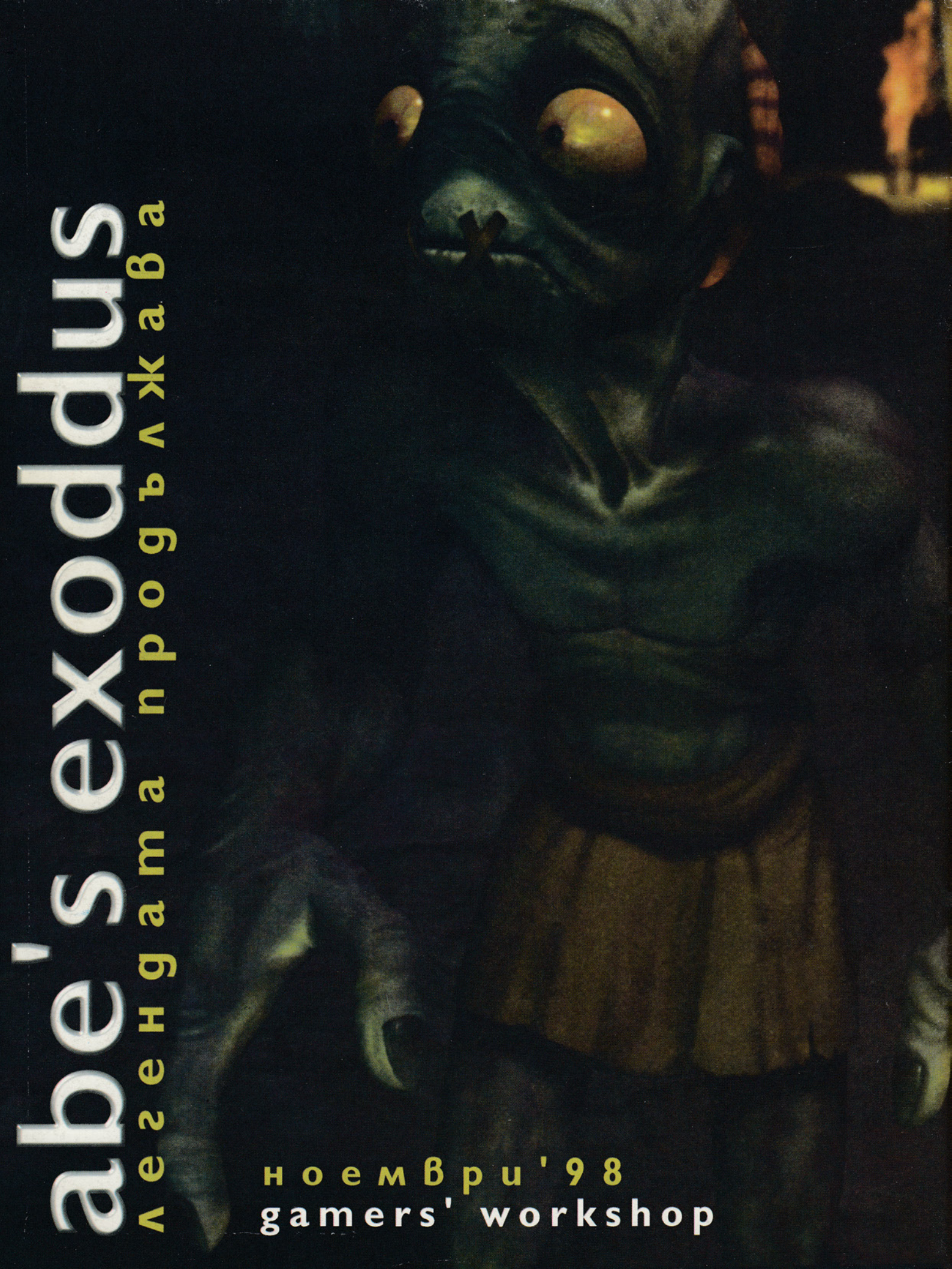
ангел видов - chopper
диян димитров - freeman
илиян илиев - whisper
мирослав миков - undertaker
николай дончев - wingman

разпространител
"дженевра" еоод
тел. (02) 9713081, 700490

адрес: София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет.2
тел. (02) 9806829, 9807245
e-mail: workshop@mail.netbg.com workshop@mail.techno-link.com

abe's exoddus

легендата продължава



ноември'98

gamers' workshop